双葉社MOOK
GREAT MECHANICS SPECIAL 2011

MOBILE SUIT
GUNDAM

00

Mechanics

Final

GNX-603T
GN-XIV(Commander Type)

GNX-603T
GN-XIV(Standard Type)

GNR-Y903AN
Arvel(Commander Test Type)

GN-010
Hyundam Zolianya

GN-011
Gundam Harute

CB-002
Raphael Gundam

GNR-Y903AV
Brave(Standard Test Type)

機動戦士ガンダム00
メカニック-Final

GNR-0000
OO GUNDAM

双葉社MOOK
GREAT MECHANICS SPECIAL 2011

MOBILE SUIT
GUNDAM

00 Mechanics Final

機動戦士ガンダム00
メカニック-Final

Contents

MS Preview

004 モビルスーツ概観

006 GNT-0000 ダブルオークアンタ
007 GN-010 ガンダムサバーニャ
008 GN-011 ガンダムハルート
009 CB-002 ラファエルガンダム　GN-008RE セラヴィーガンダムⅡ
010 GNX-803T GN-XⅣ量産型機
011 GNX-803T GN-XⅣ一般機
012 GNX-Y903VW プレイヴ部隊官用試験機　GNX-Y903VS プレイヴ一般用試験機
013 GNMA-Y0002V ガデラーザ
014 脳勢力機体
016 般船
017 ＥＬＳ GN-XⅣ
018 ＥＬＳ

019 デザイン稿

019 劇場版デザイン稿
022 00の始まり──ガンダムデザインコンペ稿

024 世界設定PART1

024 西暦２３１４年の世界に訪れた新たな変革
026 モビルスーツ開発にも到来する新時代の秩序
028 世界に寄り添い、活動を続けるソレスタルビーイングの現状
030 ＥＬＳの脅威

Mechanic

035 メカニック

■ ソレスタルビーイング
036 GNT-0000 ダブルオークアンタ
042 GN-010 ガンダムサバーニャ
046 GN-011 ガンダムハルート
052 CB-002 ラファエルガンダム
056 GN-008RE セラヴィーガンダムⅡ
058 GN-002RE ガンダムデュナメスリペア
058 GN-0000RE+GNR-010 ダブルオーライザー（粒子貯蔵タンク型）
059 CBNGN-003 ユニオンフラッグ ソレスタルビーイング仕様
060 CBS-742 プトレマイオス2改
■ 地球連邦軍
062 GNX-Y903VW プレイヴ部隊官用試験機
056 GNX-Y903VS プレイヴ一般用試験機
058 GNX-803T GN-XⅣ（一般機　強襲官機）
074 GNMA-Y0002V ガデラーザ
078 SVMS-01OA オーバーフラッグ宇宙型（連邦カラー）
078 GNX-609T GN-XⅢ（コロニー公社所属機）
078 AEU-05OP ヘリオン宇宙型（連邦カラー）
078 AEU-09OP イナクト宇宙型（連邦カラー）
078 MSJ-06II-E ティエレン宇宙型（連邦カラー）
078 VMS-15OP リアルドホラー型（連邦カラー）
079 GNZ-004/BW ガガキャノン
079 MA-11SHT ユニオンリアルドホバータンク ダブルバレル（連邦カラー）
080 ヴォルガ級宇宙巡洋艦
080 ヴァージニア改級試験母艦アルトリウス
081 ナイル級大型宇宙戦艦
082 コロニー型外宇宙航行母艦ソレスタルビーイング
084 木星探査船エウロパ
084 コロニー公社宇宙船
085 中軍使節団専用船
085 人員輸送船
085 連邦軍小型艇
■ ＥＬＳ
086 小型ELS　中型ELS／大型ELS
088 ELS GN-XⅣ
■ Oter
090 GNW-100A サキブレ　外宇宙航行艇スメラギ

091 世界設定PART2

092 人類が接触した初の異星体ＥＬＳとは？
094 ＥＬＳから地球を防衛するために集結する連邦軍宇宙艦隊
096 紛争の根絶と外宇宙への旅立ち

098 コラム

西暦2314年のピークル群から
デザインの仕事に映れる

Interviews

099 インタビューズ

100 海老川兼武（メカニックデザイン＆モニターグラフィックス）
112 柳瀬敬之（メカニックデザイン）
120 寺岡賢司（メカニックデザイン）
126 恒峰仁（メカニックデザイン）
134 鷲尾直広（メカニックデザイン）
138 中谷誠一（メカニックデザイン＆作画監督）
142 水島誠二（監督）

eview

introduction

『機動戦士ガンダムOO』の世界観は、監督，脚本，デザイナーなど，様々なポジションのスタッフが綿密なセッションを繰り返すことによって誕生しました。数々のロボットアニメが存在する中で、ここまで多数のデザイナーのアイディアや意見が取りこまれた作品は非常に珍しいケースであると言えるでしょう。

「デザイナーは自分の描いたデザインに設定も考えている」

これは本作のメカデザイナーである寺岡賢司氏の言葉です。デザイナー陣が機械や技術の進化を考慮したうえで導きだした様々な答えは、「西暦」という新たな世界観を機能するバックボーンとして、『ガンダムOO』がもつ大きな可能性を提示してくれました。それらは明確にオフィシャル設定として組み込まれていないケースもあります。ですが機械の歴史を考慮し、構造を構築していくことは、デザインを成立させる上では無視できない要素です。本書ではこの点を加味し、モビルスーツという機械の成り立ちを探して、一部これらのアイディアも記載させていただきました。

一方、本作は同じ作品に複数のメカデザイナーが携わっていることで、メカデザインという仕事を多角的な観点から見ることのできる希有な作品となりました。「自由にモビルスーツを描くこと」がメカデザインの仕事ではありません。本書では、この「仕事としてのメカデザイン」という点にも着目し，全国当初のガンダムデザインコンペから劇場版のデザインの成立までを、各デザイナーのインタビューでお届けします。彼らはどのようにデザインを構築したのか。そこであらためて設定面を振り返ると、仕事としてのメカデザインのこだわりや葛藤が見えてきます。

本書を、未来のメカデザイナーに贈りたいと思います。

Gundam OO the Movie

MS Pr

モビルスーツ概観

西暦２３１４年、モビルスーツは
ＧＮドライヴの搭載によって
新たなる進化を始めていた。
前大戦から２年が経過し、
モビルスーツに訪れた変革とは？
まずはその概要から触れてみる。

CELESTIAL BEING

NT-0000

OO QAN[T]

ダブルオークアンタ

全 高：18.8m
全備重量：83.5t
動 力：GNドライヴ×2（ツインドライヴ）
パイロット：刹那・F・セイエイ
武 装：GNソードV
GNソードビット
GNビームガン
GNシールド

GNソードV

バスターライフルモード

GNソードビット

クアンタムバースト

[illegible]
[illegible]
[illegible]

NG-010

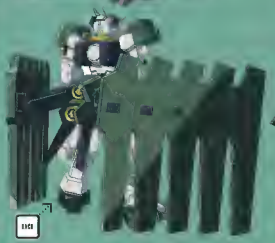
Gundam Zabanya

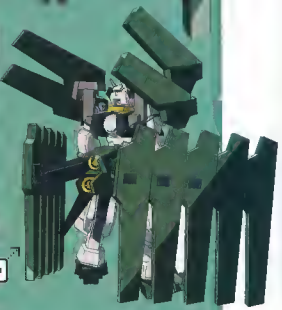
ガンダムサバーニャ

全 高：18.0m
本体重量：86.8t
動 力：GNドライヴ
パイロット：ロックオン・ストラトス
武 装：GNホルスタービット
GNビストルビット
GNライフルビット II
GNミサイルポッド

GNホルスタービット

GNビストルビット GNライフルビットII





頭部センサー オープン

最終決戦仕様

GNミサイル コンテナ

ーインダは […] […] […]

MS Preview 3

N-011

Gundam Harute

ガンダムハルート

全 頭 高：19.0m
本体重量：77.1t
動　　力：GNドライヴ
パイロット：アレルヤ・ハプティズム
　　ハレルヤ・ハプティズム
　　ソーマ・ピーリス
　　（マリー・パーファシー
武　　装：GNソードライフル
　　GNキャノン
　　GNミサイルコンテナ
　　GNシザービット

GNソードライフル

マルートモード

フライトポジション

最終決戦仕様

フライトポジション

機体制[illegible]射撃[illegible]するため、レルヤ・ピーリス[illegible]る。基本コンセプトはアリオスガンダムとGNアーチャーの性能を融合すること。基[illegible]となる本体のフレームはアリオスから[illegible]される。武装コンテナやGNキ[illegible]ンの標準装備など、武装面の充実[illegible]ましく、単機での戦闘能力は大[illegible]向上した。また、マルートモード[illegible]することによって、搭乗者の脳[illegible]に発揮できる。

解説はP046

CELESTIAL BEING

GNR-002

Raphael Gundam

ラファエルガンダム

全 高：21.7m
全 長：26.9m
本体重量：192.3t
動 力：GNコンデンサー
パイロット：ティエリア・アーデ
武 装：GNビッグキャノン
GNビームライフル
GNクロー

GNビームライフル

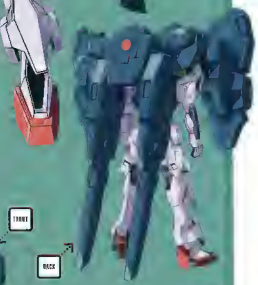
GNビッグキャノン

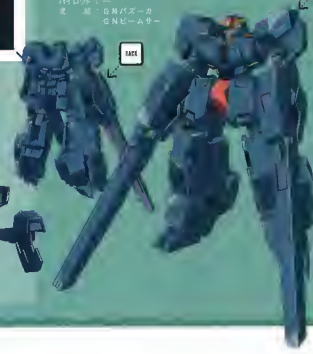
GNバズーカ

Seravee Gundam II

セラヴィーガンダムII

全 高：18.5m
本体重量：68.7t
動 力：GNドライヴ［T］×3
パイロット：—
武 装：GNバズーカ
GNビームサーベル





[redacted]を[redacted]のため、[redacted]と異なり、[redacted]ユニット[redacted]大[redacted]ーのバ[redacted]を利用し[redacted]。本体[redacted]ドライヴは[redacted]されておらず、[redacted]ー3に搭載された3基の疑[redacted]Nドライヴからエネルギーが供給される。ソレスタルビーイングの危機[redacted]けつけるが、刹那を救出するため、[redacted]Sを迎撃に自爆した。

解説はP052 & P056

North Federation Forces

[NX-8031]

GN-X IV

ジンクスIV

頭頂高：19.0m
本体重量：70.0t
動　　力：GNドライヴ［T］
パイロット：パトリック・コーラサワー
　　アンセルト・スミルノフ、他
武　　装：GNバルカン
　　GNビームライフル
　　GNロッタバレルビームライフル
　　GNグレートサーベル
　　GNバスターソード
　　GNクロー
　　GNシールド

FRONT

指揮官機

BACK

➡ GNシールド

増加粒子タンク装備

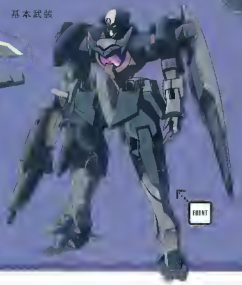
FRONT

BACK

➡ 肩部

➡ GNバスターソード

基本武装



FRONT

GN-X IV 発展型 あ［illegible］
［illegible］機。アロウズのイメージの強いアヘッドの開発が凍結されたことによって、再びGN-X系がクローズアップされることになった。基本コンポーネントはGN-X IIIから大きな変更はないが、アヘッド系の技術が導入されることできらなる熟成を果たした。汎用機だが、豊富な武装ラインナップで特殊な戦闘に対応できることも特徴。右肩の赤、重装機の青は色と、武装［illegible］の有用版である。

➡ 解説はP068

GNシールド

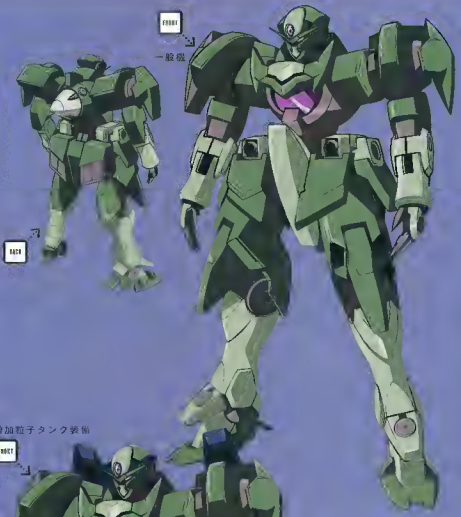
肩部

GNロングライフル

GNショートライフル

FRONT

一般機

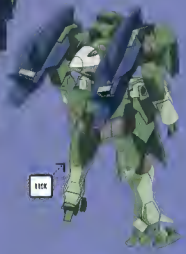


BACK

増加粒子タンク装備

FRONT

BACK



FRONT

基本武装

NX-YSO3VW / GNX

Brave

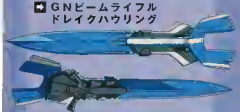
ブレイヴ指揮官用試験機／ブレイヴ一般用試験機

頭頂高：20.2m
本体重量：65.2t（61.8t）
動　力：GNドライヴ［T］×2［GNドライヴ［－］］
パイロット：グラハム・エーカー（ソルブレイヴズ）
武　装：GNビームライフル　ドレイクハウリング
　　GNキャノン
　　GNビームサーベル
　　GNビームマシンガン
　　GNミサイル
　　チャクラムグレネード
　　30mm機関砲
　　※カット内は一般用試験機

指揮官用試験機

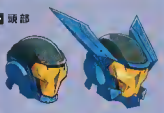
➡ 腕部武装
GNビーム
マシンガン

➡ GNビームライフル
ドレイクハウリング



クルーズポジション

➡ 頭部



➡ GNビーム
サーベル

➡ 増槽
GNコンデンサー

一般用試験機

ルース・オーバーフラッグの技術実証機として開発された指揮官機仕様機体。現在は実証試験中にあり、GNドライヴの搭載数など様々な検証が行われる。マスラオの系譜を受け継ぐ機体だが、可変システムが廃され、多目的な運用が可能となった。先行して配備された6機はソルブレイヴズ所属のままEUEWS戦に急きょ投入された。指揮官機グラハム・エーカーは、人類の未来のために自らのブレイヴを自爆させ、刹那の突破口を切り開いた。

➡ 解説はP062 & P066

NRA-Y0002Y

Gadelaza

ガデラーザ

全　高：85.0m
全　長：302.0m
動　力：GNドライヴ【T】×7
パイロット：デカルト・シャーマン
武　装：GNプラスター
GNビームガン
GNミサイル
GNファング
GNビームサ

GNプラスター

隠し腕

GNミサイル

頭部

戦闘モード

GNファング

ガデラーザ。[illegible]発見された[illegible]イターの能力を、戦闘で最大限活[illegible]るために開発された。全長300m[illegible]う超大型機であり、内部には大型[illegible]ングコンテナ、GNプラスターと[illegible]武装を装備。その戦闘能力は、[illegible]ーツ5個小隊に匹敵するとい[illegible]。S戦には、デカルト・シャー[illegible]乗して参戦。敵対心だけでB[illegible]Sを対峙した彼は、イノベイター本来の対話を行うことはできなかった。

解説はP074

MS Preview 8

GN-0000RE-GNR-010

ダブルオーライザー
（粒子貯蔵タンク型）

頭頂高：18.8m
本体重量：75.1t
動　力：GNコンデンサー
パイロット：刹那・F・セイエイ
武　装：GNソードII
　　GNビームサーベル
　　GNバルカン
　　GNシールド
　　GNビームサーベル
　　GNディクロスビット

機体名　粒子貯蔵タンクを装着、基本的な性能はダブルオーライザーから変化しないが、一時的にトランザムを行うことは可能だが粒子消費量が激しくわずかな時間で行動不能となってしまう

解説はP058

MS Preview 9

ジンクスIII
（コロニー公社所属機）

全高：19.4m
本体重量：[illegible]t
動力：GN[illegible]
武装：GNソードIII
　　GNビームライフル
　　GNバルカン
　　GNシールド

解説はP078

SV16S-01OA

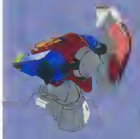
オーバーフラッグ宇宙型
（連邦カラー）

頭頂高：17.9m
重　量：69.7t
パイロット：[illegible]
武　装：新型リニアライフル
　　リニアキャノン
　　プラズマソード
　　ディフェンスロッド

解説はP078

GNW-003A
サキブレ

頭頂高：—
本体重量：—
動　力：GNドライブ
パイロット：—
武　装：



ELSこの対艦を基にした量産型変形モビルスーツ。操縦にはオートバランサーとコクピットにより介護する。動力源にはオリジナルのGNドライヴを搭載している。外宇宙航行型スメラギの艦載機として、宇宙へと旅立った。

解説はP090

GNZ-004/BW
ガガキャノン

頭頂高：17.6m
本体重量：
動　力：GNドライブ(T)
パイロット：
武　装：GNキャノン
9.9バルカン

解説はP079

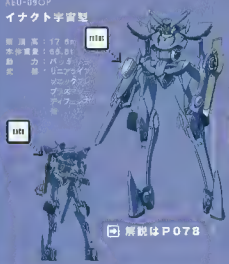
ティエレン宇宙型（連邦カラー）

頭頂高：15.2m
本体重量：27.6t
パイロット：
武　装：30mm機銃
ガーダー

解説はP078

AEU-09OP
イナクト宇宙型

頭頂高：17.6m
本体重量：65.8t
動　力：バッテリー
武　装：リニアライフル
ビーム
ブレード
ディフェンス



解説はP078

リアルド宇宙型（連邦カラー）

頭頂高：15.8m
本体重量：60.0t
パイロット：
武　装：リニア
ビーム

解説はP078

ヘリオン宇宙型（連邦カラー）

頭頂高：—
本体重量：—
パイロット：—
武　装：

解説はP078

Space Ship Preview 1

CELESTIAL BEING

CB-0002
プトレマイオス2改

全　長　251m（ブースター含む）
動力：GNコンデンサ
武　装：GNキャノン
　　GNミサイ
　　GNバルカ

大型化や機　　マイオス　　改修。
ガデムに　　を実現するた
め高出力大型ブースターを装備。

解説はP060

Space Ship Preview 2

Earth Federation Force

ヴォルガ級 航宙遷洋艦

　遷洋艦　　カル級、
モビルスーツ格納庫、カ
バルト、GNコンデンサ
を搭載した新型艦。

解説はP080

ヴォルガ級航宙遷洋艦 カティ搭乗艦

地球連邦軍の旗艦となる
カティが乗艦する遷洋艦。
基本性能や装備は、ヴォル
ガ級通常艦と変わらない。

ナイル級 大型航宙戦艦

　部遷　　重視の　　
　　艦首に　　カタパル
を備え、ガデラーザの　　
を行うことも可能。

解説はP081

外宇宙航行艦 スメラギ

西暦2364年に　　され
外宇宙の　　を目的とし
ており、　　はすべてイノ
ベイターで　　される。

解説はP090

ヴァージニア改機試験特務艦 アルトリウス

　　（　　）は
　　、　　艦を　　し、　　
遷艦、ソルブレイヴズの　　
要として使用される。

解説はP080

コロニー公社宇宙船

解説はP084

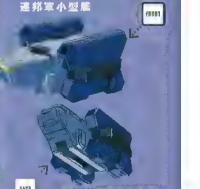
人員移送船

解説はP085

中東連邦国軍用艦

解説はP085

連邦軍小型艦

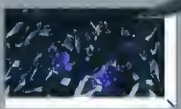


解説はP085

ELS Preview 1

ELS GN-X IV

ELSジンクスⅣ



GNビーム
ライフル装備

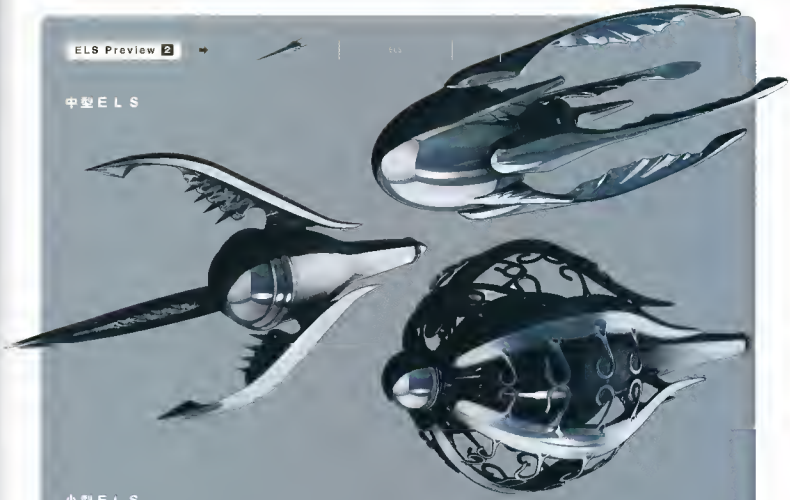
GNロングバレル
ビームライフル装備

GNバズーカ装備

解説はP088

ELS Preview 2

中型ＥＬＳ



小型ＥＬＳ

解説はP086

デザイン稿

ここではアニメーション用にクリンナップされる以前の各ガンダムのデザイン稿を紹介。

メカニックデザイナー

海老川兼武

Yoneotake Ebikawa

00 QAN[T]

GNT-0000

ダブルオークアンタ

海老川兼武氏独特の尖いブルーのカラーリング、透き通るようなクリアパーツが美しいデザイン稿。胸部のエッジの利いたディティールも氏ならではである。

➡PV版

[illegible]

ELS QAN[T]

ELSダブルオークアンタ

ELSとの対話を果たし、50年後に帰還した刹那。クアンタもELSと融合を果たしている。設定画のほか、レイアウトも海老川兼武氏が担当している。

メカニックデザイナー
柳瀬敬之
Takayuki Yanase

GN-010 Gundam Zabanya

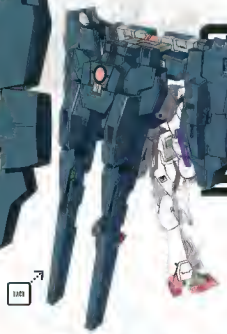
ガンダム サバーニャ

柳瀬敬之氏によるサバーニャのデザイン稿。狙撃タイプの系譜を受け継ぐガンダムだが、各部の装甲や脚部の形状をはじめ、よりボリュームアップした印象を受ける。

GN-011 Gundam Harute

ガンダム ハルート

機体のイメージはアリオスを踏襲するが、背部のサイドコンテナや武装ユニットがこれまでにない迫力を感じさせる。高機動型ガンダムの完成形といえる仕上がり。



GN-002

Raphael Gundam

ラファエル ガンダム

オリジナルのデザイン稿では、上開式装ユニットなど細部までディティールが加えられ、情報量がアップ。フォルムもよりガンプラに近い感触というイメージが伝わってくる。

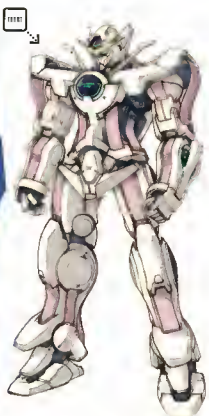
GN-003

Seravee Gundam II

セラヴィー ガンダムII

間違いなくセラヴィーの系譜を受け継ぐシルエット。各部のバランスや前面のディティールなど、オリジナルデザインならではの精密さが伝わってくる。

ハルート フライト ポジション



鷲尾直広

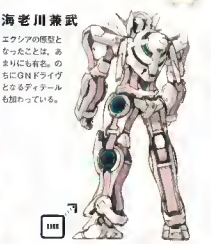
スローネの原型ともいえるデザイン。だが主人公機という点を意識し、シルエットや頭部は王道的デザイン。

柳瀬敬之

肩が特徴的なデザインでもあり、クリスタルセンサーなどのアイディアも。のちにガンダムラジエルになる。

海老川兼武

エクシアの原型となったことは、あまりにも有名。のちにGNドライヴとなるディテールも加わっている。



『00』の始まり

企画当初のガンダム00デザインコンペ画稿一挙掲載！

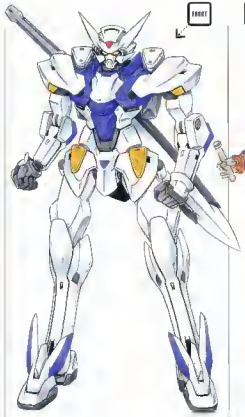
『機動戦士ガンダム00』の企画当初、様々なデザイナーによってコンペが行われたのは、我々ファンにとっても有名なエピソード。

ガンダムのデザインといえば、メカデザイナーにとって大きな意味を持つ仕事である。この世界でメインのガンダムをデザインした人間は、ほんの一握りしかいないのだから……。

はたして各デザイナー陣は、「新しいガンダム」という命題に対し、どのような回答を導き出したのか？　それは、『00』という作品が構築される過程において、大きな意味を持っているはずだ。本書では、『00』の締めくくりとして、その原点であるコンペ段階からもう一度、西暦のモビルスーツたちが生まれた背景を振り返ってみたい。なお、ここではカラー画稿のみを掲載。誕生の経緯は、99ページからのインタビューで紹介する。

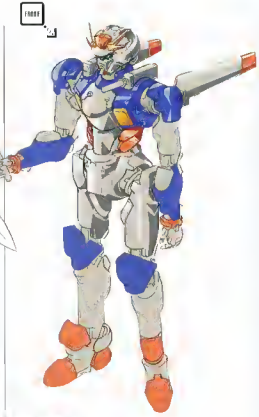
中谷誠一

既存のジェットエンジンなどを採用する、というかつてないコンセプト。そのため多数のスリットを備える。



福地仁

大剣というキーワードを巧みに取り入れた、剛剣無造などは、のちにフラッグに活かされていく。



寺岡賢司

これまでだれも手を出していないラインということで、スーツ的なシルエットを取り入れている。

フラッグ企画案（福地仁）

まだユニオンとAEUが存在しない設定で描かれた西部のモビルスーツ。フラッグ・イナクトのデザインが混在しているイメージだ。

ティエレン企画案（寺岡賢司）

細部は異なるものの、基本的な要素はほぼティエレンである。初期段階から明確なコンセプトであったことがうかがえる。

企画段階デザイン統一

コンペが終了し、海老川兼武氏によるデザインがメインガンダムに決定したのちに描かれたモビルスーツ群。本作の企画書用に描かれたという。

エクシア企画案（海老川兼武）

コンペ案をよりガンダムに近づける……というオーダーで描かれたもの。すでにエクシアと言える段階だが、細かいディテールが異なる。

※ここで紹介する設定画は、TVシリーズ「機動戦士ガンダム00」企画時のコンペにおいてデザインされた案です。

アロウズ・イノベイド勢力との大戦から2年。融和政策を進める新政権下で、世界は緩やかに統一への道を歩み始めていた。大規模な紛争の消滅した世界が進むべき道とは？　ELS襲来前の状況を考察する。

【設定考察①】

西暦2314年の世界に訪れた新たな変革

融和政策を押し出す連邦新政権

実質的にリボンズらイノベイドの傀儡政権となっていた旧連邦政府は、西暦2312年にアロウズ、イノベイド勢力がソレスタルビーイング、カタロン、反連邦勢力の連合勢力に敗北したことで崩壊。新体制のもとで新たなスタートを切ることとなった。

この勝利の立役者としては、プロパガンダ映画などの影響もあり、ソレスタルビーイングの存在が大きくクローズアップされている。とはいえ同組織の中核は、フォーリンエンジェルス後の弱体化もあり、あくまで少数勢力の実戦部隊である。戦闘能力は有ではいるものの、政治力では強い影響力をもつとは言い難かった。実際、アロウズが行ってきた蛮行が速やかに世界へ周知され、スムーズな政権移行を行えたのは、カティ・マネキン率いる反乱軍が周到に根回しをしていた賜が強い。おそらく最終決戦にて反乱軍を派兵する段階で、新体制へ移行する算段は水面下で行われていたのだろう。

新体制となった連邦政府が押し出したのは、旧体制から一変した融和政策であった。2年前のプレイクピラー後、アロウズとイノベイドは旧連邦政府に影響力を強め、なりふり構わぬ強硬策を進めていたが、この反動もあり、新政府は融和政策を柱として押し出すことになる。速やかなアロウズの解体や、同組織に関連するプロジェクトの廃止（アロウズの主力機、アヘッド系機体の開発凍結もその一端）が進められるなど、その動きは迅速であり、世論の後押しを受けて世界は一気に軍縮の方向へと進みつつあった。

イノベイター問題にELS…山積する今後の課題

こうした政策に関しては、ソレスタルビーイングからは一定の評価を得ており、現状、彼らは政府の動向を見守っている。だが、こうした融和政策にはまだ時代が追い付いていない側面もあった。たとえば、活発化しているコロニー開発の現状が挙げられる。旧体制下でコロニー開発の人員確保を強制的に進めていたコロニー公社は、不正に得た労働力を解放しようとせず、変わらぬ体制で今もコロニー開発を続けている。人員の多くは、旧体制で解体された中東の人民たちである。中東便箋団はこうした事案を解消するために、コロニー公社へ面接を申し入れたが、モビルスーツを用いた妨害や、果ては暗殺未遂事件にまで発展した。だが融和政策を押し出す新政権では、軍を派遣するなどの強硬策に出ることはなく、あくまで対話での解決を目指している。

新政権にとって幸運だったのが、量子演算処理システム「ヴェーダ」を得たことにある。これはイノベイド母艦であるコロニー型外宇宙航行母艦、ソレスタルビーイングの内部に設置されていたもので、同艦を接収したことでヴェーダ（その端末のひとつではあるが）を獲得するに至った。ヴェーダから得られたのは、ソレスタルビーイングという組織の根幹であった。それはGNドライヴやモビルスーツ開発などの技術的な側面はかりでなく、戦術予測や情報収集、ネットワークなどの多岐にわたる。ヴェーダの獲得は、ソレスタルビーイングの戦力を飛躍的に増大させたといえる。

新連邦政府の今後の問題

宇宙開発の活発化を警戒

2年前よりエリアは広がっていないとはいえ、各地で開発が活発化し、密度は濃い。そうなると、軍はすべてのエリアをサポートする必要がある。特に軍師の流れで、軍人も宇宙開発現場に流れているという現状は、かつて超大国群が地球連邦へ移行した際に、カタロンを生んだ流れに似ている。

西暦2314年の現況

旧カタロンをはじめ、幅広い意見を取り入れて進められる連邦の緩和政策。旧政権下では弾圧されていた中東も連邦の一員となり、世界統一に向かおうとしている。だがイノベイターの発現やＥＬＳの顕来など、人類の意思統一前に時代は先へと進もうとしている。

ラグランジュ３

コロニー開発や兵器開発では、依然として旧体制の構造を維持しようとする動き。

軌道エレベーター

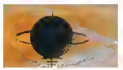
静量子落雷施設や、モビルスーツ開発など、様々な研究・実験に用いられる。

地球

３大国家時代、旧産業時代を経て、ようやく世界統一へ。

火星圏

ＧＮドライヴの普及で、火星圏にも人類は難なく到達する時代へと突入した。



木星圏

まだ現実的な開発エリアではないが、ヴェーダによってモニタリングは可能に。

月

連邦軍月基地が建設され、宇宙への権限保を築きつつある。

はなく、世界中から集められた情報をリアルタイムで把握、管理するシステムも含まれていた。ソレスタルビーイングほどの機密レベルまでの情報は扱えないと考えられるが、それでもヴェーダのバックアップによる悪意図り知れない。ＥＬＳへの速やかな対策が実現したのも、ヴェーダの援取が大きな影響を与えていたはずだ。

一方、新政権にとって今後の大きな課題となるのがイノベイター問題である。ヴェーダからもたらされたイノベイターの情報は、人類の常識を覆すものであり、おそらく新政権にとっても絵空事のように感じられたろう。だがデカルト・シャーマンというイノベイターが確認されたことで、その存在を受け入れざるを得なくなる。イノベイターの人口が増えれば、旧人類との能力差が軋轢を生むことは明白である。すでに人類の進化は未来へ歩み始めていたが、まだ受け皿となる世界は混乱状態であった。

これはＥＬＳとの和解を経たあとも根強く残り、やがてイノベイター勢力と旧人類との統合戦争へと発展してしまう。これはかつてのような超大国同士の争いではなく、いわば人種間の軋轢であるため問題は根深い。図らずも新政権の懸念が現実化した形だが、これも世界統一のためには避けて通れない道だったのかもしれない。

イノベイター問題

今後増えるであろうイノベイターの対策を念頭に置きつつも、現状ではデカルトの研究は軍事利用にしか考えられてはいないようだ。そのモルモット的な扱いを見れば、将来的に発生する統合戦争の兆しが見え隠れする。

デカルト・シャーマン大尉

連邦政府が初めて保護したイノベイター。前大戦でダブルオーライザーのトランザムバーストの影響を受けて、イノベイターの能力が発現。研究室に拘束されており、その扱いは大尉とは言い難い。

ELSの受け入れ

ＥＬＳ戦後に新たな社会問題に発展しそうなのが、ＥＬＳの受け入れ態勢である。イノベイター問題よりもさらに急速に発生した問題であり、人類への積極的なコミュニケーションを行おうとする彼らと交渉の窓口となるのは、当然政府だろう。

↑人類とＥＬＳのパイプ役になったのは、アーミアら、予期せずＥＬＳと共生したハイブリッドイノベイターたちだったのかもしれない。

↓イノベイドの存在はヴェーダを介して政府も理解。ソレスタルビーイング号に積まれたイノベイドは、そのまま軍に編入され、各種研究のサポートを行う。今後は、社会で暮らしている「自分がイノベイドだと知らない人々」の社会復帰（かつてはヴェーダによって記憶的にリセットされていた）や、人権の扱いに苦慮する可能性も。

【設定考察②】

モビルスーツ開発にも到来する新時代の秩序

アヘッドに代わる主力機開発

アロウズ・イノベイド勢力が敗北した2年前の決戦では、地球連邦軍でも多くの戦力が失われた。アロウズの解体をはじとする軍の再編は急務であったが、中でもアロズのスキャンダルが発覚したことによって、主力機アヘッドの継続使用が困難となったことは大きな影響を与えただろう。

アヘッドは、GN・X系から脱却するための先駆けとなるモデルであった。GN・X系は量産化を目的としたⅢの生産で、疑似GNドライヴ搭載機の普及と大きな役割を果たしたが、アッパド配備開始後すぐに後継機種開発はスタートしており、将来的に主力機はアヘッド系にシフトしていくことを感じさせた。

こうした背景には、GN・X系がアレハンドロによってもたらされた機体であることも影響しているかもしれない。たとえば機器面でも、GN・X系とアヘッド系では整備ハンガーのサイズも異なり、一部規格が異なっている。いずれにせよ、アロウズのスキャンダルによって、その流れは振り出しに戻ることになる。

とはいえ、新政府にとって技術的なチャレンジに対応する余裕はない。残された資産を最大限利用するという観点から見れば、アヘッドほど「アロウズの機体」と刷り込まれていないGN・X系に白羽の矢が立ったのは、当然の結果だったのかもしれない。

GN・X系はこれまで、基本コンポーネントに大きな変更を受けずにバージョンアップを繰り返してきた。その方向性は、大きなコストをかけずに設計時間を短縮しつつ新主力機を準備する、という連邦政府の思惑に合致したのである。

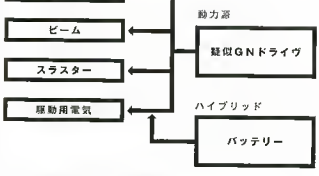
GN・X系には、旧政権自体からすでにイノベイドの技術を積極的に取り込むトライアルがなされており、新政権下における後継機（GN・XⅣ）開発は、その流れを受けたものだったのかもしれない。また、コロニー型外宇宙航行母艦の接収によって得られたヴェーダのデータも、その開発の進展に拍車をかけただろう。

特にヴェーダのバックアップを得たことでソフト面の進化は目覚ましく、またハード面でもアヘッド系技術の流用もあり、GN・XⅣは急遽の間に合わせの機体ではない、主力機の地位を明確なものとした。一方、頭部のV字アンテナは、アロウズの印象を打ち消すために取り入れられた可能性も考えられないだろうか？　世論のガンダムへの印象は、変わりつつあるのかもしれない。

アヘッドに代わる主力機開発

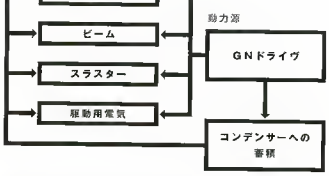
連邦政府として取り組むべき1つの課題に、宇宙開発時代への対応が挙げられる。宇宙開発エリア自体は、2年前から大きく拡大してはいないが、大規模な戦争が終結したことで各エリアでの宇宙開発は活発化。2年前では、こうした政府の影響力の薄い開発エリアがカタロンなど、反連邦政府運動の温床となっていたこともあり、警戒すべきポイントであった。だが軍の再編中にある連邦軍にとって

【疑似GNドライヴ搭載機の基本構造】



アヘッドでは、疑似GNドライヴの出力不足を補うためにサブバッテリーを搭載。いわば疑似GNドライヴとバッテリーのハイブリッドタイプだった。だが疑似GNドライヴ自体の出力向上により、現行機種ではバッテリーは搭載されていない。それでもオリジナルとは異なり、稼働時間、粒子量には制限がある。

【参考：ガンダムタイプ】



出力上限はGNドライヴ、疑似GNドライヴとも基本的には同等の性能だが、ガンダムはGNコンデンサーに粒子が蓄積可能であり、たえず高正立用途へ粒子供給が可能。

って、広範囲に部隊を配備することは難しい。そこで導入されたのは、広範囲に展開し、速やかに紛争鎮圧・エリア制圧を行う強襲部隊。いわばソレスタルビーイング的に目的を絞った少数精鋭部隊の編成が導きだされた。ブレイヴと、その試験運用を担うソルブレイヴズが誕生した背景には、こうした時代性が強く影響を与えていたのだろう。

開発にあたっては、アロウズ時代より軍に復帰したビリー・カタギリが中心となり、旧ユニオン・AEU技術陣によって進められた。これまで連邦軍の主力機は、GN-X系の熟成や、GNドライヴとの構造的な相性から、人革連系スタッフが中心となったヘッドがメインであったことにはレイフ・エイフマン教授を失ったことによる、旧ユニオン系技術陣の開発の弱体化も大きな影響を与えていたが、アロウズ時代にビリー・カタギリが復帰したことで、GNX-900系の開発がスタート。ブレイヴ開発の土台が構築される。

ブレイヴは疑似GNドライヴを搭載する機体ではあるが、そこに投入されているのは、旧ユニオン・AEU由来の技術がベースとなっている。ヘッドの凍結でとん挫した「旧3大勢力技術を中心とした主力機」が、ブレイヴによって実現したのである。

一方、同時期に試験が行われた機体として、大型モビルアーマー、ガデラーザがある。イノベイドの系統であるガシリーズの技術を採用した連邦軍初の機体であり、確認されたイノベイターの搭乗機として想定された機体である。あくまで、イノベイターとその能力を活かす技術開発の面が強い機体ではあるが、この機体もブレイヴと同様の「広範囲をカバーする強襲部隊」を想定していた可能性はあるだろう。

当時の連邦政府にとって、将来的にどの段階でイノベイターが主流派になるのかは、まだ想定できない段階であった。一説にソルブレイヴズ＋専用母艦による運用体制は、ガデラーザ1機に匹敵したという。

新連邦政府は、これら新型機の開発にあたって、旧人類、イノベイターのどちらが主流派になったとしても、対応可能な体制の構築を含ませていたのかもしれない。

新連邦政府における ハイローミックス思想

主力機となったGN-XⅣでは、豊富な武装が用意されている点も旧とは異なる。ここで特筆すべきは、一般機と指揮官機で武装選択の差別化を図っていたことである。

一般機は今までの旧の流れを組む普及機として、一方で隔長砲は特化型として、GN-XⅢ・アヘッドのハイローミックス構造を継承しようとしたのかもしれない。

【旧攻権下】

【新攻権下】

トランザムの普及で広がる管成エリア

広範囲エリアのカバーを実現したのは、疑似GNドライヴの普及とトランザムの実現によるところが大きい。これは戦後開発されたGN-XⅣやブレイヴ、ガデラーザなどの機体、および新開発のチグリス級をはじめとする母艦クラスでは、スタンダードな装備となっている。これにより、火星すらもわずか数日で到達することが可能となった。また月にも基地を置くなど、徐々に軍の中宙への配慮も強んでいる。

軍の再編とは異なる緊急展開部隊の設立

ハイローミックスとは別に、拡大化する宇宙開発に対応する部隊が必要とされた。それはアロウズよりも目的を絞ったソレスタルビーイング的な組織。明確なエリアに配備されるのではなく、紛争の発生したエリアに速やかに急行し、紛争鎮圧後には駐留せずに、次の紛争地域を目指す。その候補がソルブレイヴズであり、将来的にイノベイターの人口が急増した際には、ガデラーザがその任にあたったのかもしれない。

辺境の開発エリアでは旧型機がメジャー

近世代のモビルスーツの魅力源である疑似GNドライヴだが、旧来のバッテリー駆動型モビルスーツから、すぐにでもとって代わる存在というわけではなかった。疑似GNドライヴは専用施設などを必要とするため、運用面での制約が大きく、逆に既存インフラを使える旧型機のほうが使い勝手は良かった場面もあった。そのため十分な施設の準備できない未開拓エリアにおいては、旧型機が現在も現役である。

世界に寄り添い、活動を続ける ソレスタルビーイングの現状

組織が弱体化し、活動の幅は限られる

2年前の大戦でアロウズ・イノベイドの野望を打ち破ったソレスタルビーイング。だがその代償は大きく、大戦で消耗した組織の弱体化は深刻であった。王留美など資金的に組織を支えてきたパトロンや監視者とのパイプの多くは失われたと考えられ、ファクトリー等の施設面や人員の維持は難しい状況となりつつある。

こうした体制を支えられた要因には、ヴェーダとのリンクの回復が挙げられる。リボンズらイノベイドによって掌握されていたヴェーダは、5年前の国連軍との戦いの時点でソレスタルビーイングとのリンクが途絶えていた。だが、2年前の最終決戦において、ティエリアの活躍などによってリンクが回復。これにより、エリアを絞り込んだ確実な紛争監視情報を得ることが可能となり、稼働コストを節約しつつも、ミッションを行うことが可能となった。

無論、かつてのようにガンダムを展開して軍と渡り合う体力は残ってはいない。また、現政権の融和政策を見守るというスタンスもあり、その行動は隠密裏に行われることとなった。これには現政権もプロパガンダ的な映画である「ソレスタルビーイング」を公開するなど、ソレスタルビーイングに対して歩み寄りを見せている。

落ち着きを取り戻しつつある世界に無駄な混乱を引き起こさないため、ソレスタルビーイング勢もガンダムを封印してミッションに当たった。基本的には、ソレスタルビーイングの技術でカスタマイズした旧勢力機を投入する措置が取られ、複数の機体を地上／宇宙に配置。これには秘密裏に就道エレベーターでモビルスーツを輸送する、ということが実質的に困難になったためで、また旧型機などのエリアに存在しても違和感がなく、ガンダムより運用しやすいというメリットもあった。

とはいえ、ガンダムの開発が凍結したわけではない。現在は旧型機で対応できる紛争にとどまっているが、再び大規模大戦が勃発しないとは限らない。現状の限られた条件下で新型機を開発するために導きだされたのは、ツインドライヴ搭載機の開発というソースを集約することであった。

前大戦では、ダブルオーライザー、セラヴィー・ガンダムに搭載されたオリジナルGNドライヴ3基が失われるという致命的な損失を被った。また疑似GNドライヴ搭載機が基本となった時代性を考慮し、既存GNドライヴのアップデートも急務だったことだろう。そのため戦後、本星圏に光学迷彩で秘匿されていたソレスタルビーイングのGNドライヴ開発用ファクトリーは、ただちに稼働。すべてまで新GNドライヴの開発、製造が進められたという。

だが裏はかつての資金面、人員面での不足もあり、ダブルオークアンタとツインドライヴ専用GNドライヴの開発優先的に行われることになる。これは利那が望んだ形であるが、一方で再び大勢力と戦闘を展開することを考慮した場合、「対話で戦闘を止める」以外の選択肢は現実的ではなかった。

ソレスタルビーイングは、ダブルオーライザーが見せた可能性に賭けたのだろう。だが「対話要」のみに特化できず、ダブルオーライザーをしのぐという戦闘能力を付与したのは、一種の保険だったのかもしれない。

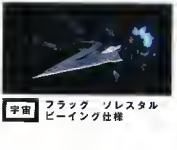
昇華していくガンダムの因子

ダブルオークアンタの開発と並行して行われたのは、サバーニャ、ハルートという従来型ガンダムの開発である。ヘイアン個でのティエリア搭乗機の開発は、消息不明であるためにベンディングされたかもしれない）2機の開発は、基本フレームを流用するなど、既存の資産を活用する方向性で進められた。ダブルオークアンタもダブルオーガンダムの基本フレームをベースとしているが、こちらはツインドライヴ搭載フレームとしてほぼ完成しているために、熟成方向に振ったサバーニャ、ハルートとは若干意味が異なっている。

かつて第3世代までのガンダムは、格闘型や高機動型、射撃型と

ソレスタルビーイングの新戦略

世界の各地に専用機を配備して、各地の紛争に対応。多くは旧型機のカスタム機だが、デュナメスリペアのような旧世代ガンダムも。基本的に現在ミッションに当たっているのは刹那とロックオンのみで、彼らに合わせた格闘型／射撃型へのカスタムが基本だったと考えられる。ガンダムに疑似GNドライヴを使用しないのは、大規模な整備が必要なために、短期間ならばコンテンサー型で対応可能だったのだろう。



宇宙　フラッグ　ソレスタルビーイング仕様

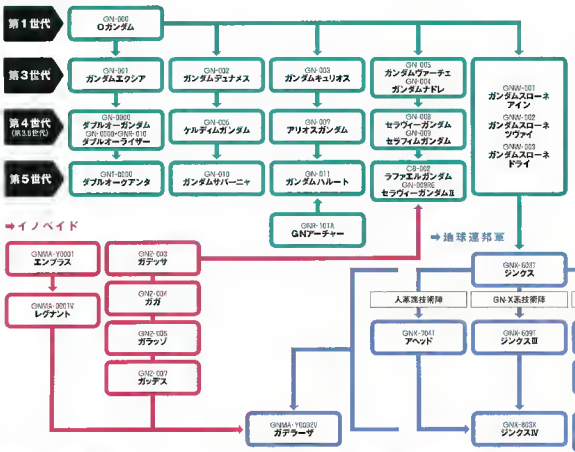
地上　ガンダムデュナメスリペア

いった特化タイプ4機をツーマンセルで運用することで、様々なミッションに当たってきた。だが、国連軍や連邦軍の擬似GNドライヴが運用されるという事態や、イノベイドの大部隊との戦いという状況に際して、徐々にガンダム1機で対処する機体数には増え、その方向性は変化してきた。前大戦最終局面でのGNヘビーウェポンシステムの投入がその1つの結果であり、特化色は薄まり、多対単の戦闘を意識した武装、性能が考慮されることとなった。

サバーニャ、ハルートはGNヘビーウェポンのようなオプションではなく、設計段階から多対単を意識し、取り入れたガンダムである。ベースとなったのは第3世代（厳密には35世代）ではあるが、コンセプト的には新たな方向性だと言えよう。

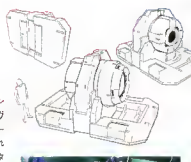
逆にかつてのキュリオスのような「機動性に特化させた可変型」というコンセプトをブレイヴが継承している面もあり、また武装によって性能を特化させるという側面はGN-XIVが継承している。GNドライヴ、ヴェーダの技術が拡散することで、ガンダムの因子は様々な姿に形を変えて取りこまれ始めているのだろう。そして将来的に非武装型モビルスーツのサキブレとしてその因子が昇華していく流れは、ガンダムの理想的な進化として、イオリアも想定していたのかもしれない。

【 西暦2314年におけるモビルスーツ開発系統の流れ 】



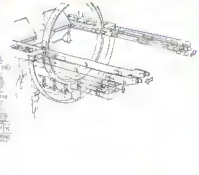
純粋に系統のミクスチャーを感じていただくため、バリエーションなどを廃した系統の流れを見ていく。いかにソレスタルビーイングの技術が、現在のモビルスーツ開発に影響を与えていたかがわかる。

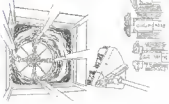
ツインドライヴ対応型GNドライヴ



水星圏で新たに開発されたツインドライヴ対応型の新GNドライヴ（No.6/7）。従来型のようなコーン型の補器類はなく、小型化されたことがわかる。これはクアンタムシステムの発動を考慮したためだろうか。2年で2基が開発されたが、かつての5基分の開発に要した時間を考えれば、設計が確立したことで大幅に建造までの時間が短縮されている。

ソレスタルビーイングファクトリー



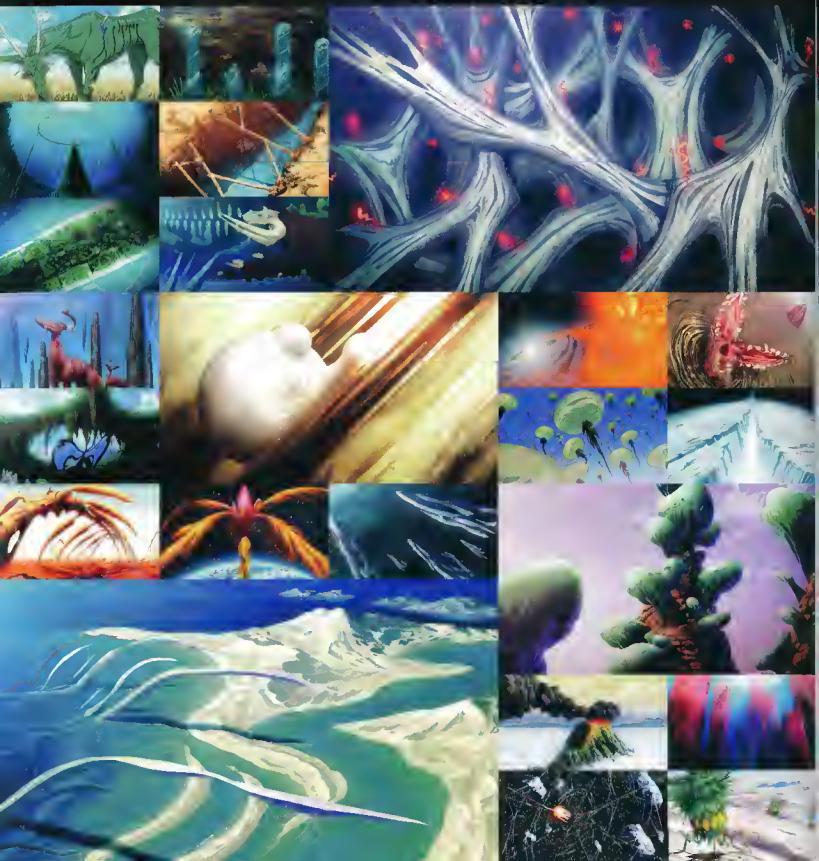


遭遇衛星群の中に、光学迷彩によって秘匿されているファクトリー。かつては様々な場所に存在していたが、組織の弱体化でこうした拠点も減少しつつあるようだ。

【 人類がいまだ知り得ない星々の知識 】

ＥＬＳの記憶

ＥＬＳに内包された知識、
それは長き宇宙の旅で体験した
星々の記憶。
その膨大な情報は、
たとえ
イノベイターであったとしても
すべてを理解することは
不可能だったかもしれない。
だが、その知識の一端は
無限の可能性を示し、
人類の外宇宙進出に望みをつなぐ。
それこそがイオリアが思い描いた
未来だったのかもしれない。



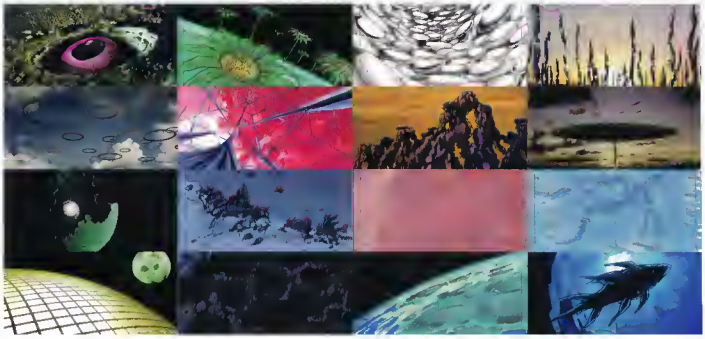
【 デザイナーたちは何を感じ、ＥＬＳの記憶を構築したのか？ 】

ＥＬＳイメージラフ

オープニングや、刹那とＥＬＳの接触時に現れるＥＬＳの記憶群。
これらを描いたのは、実はメカデザイナー陣である。
１人につき16点という膨大なオーダーに応え、
デザイナー陣はそれぞれの知識やアイディアから、
人類が見たことのない星々の記憶を描ききっている。
メカニックデザイナー＝単にメカを描くデザイナーではないことを、
改めて感じていただきたい。

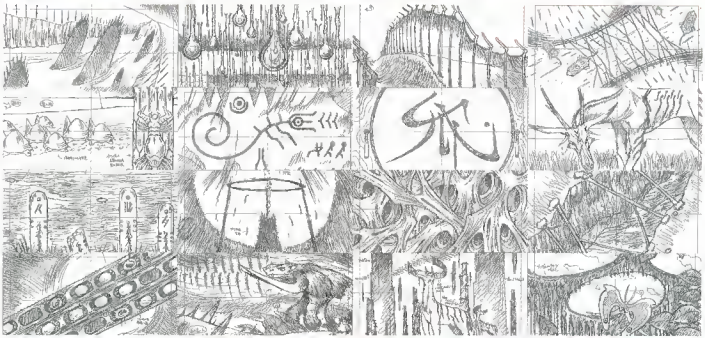
海老川兼武 | Kanetake Ebikawa | 具体的な風景よりもイメージを重視したラフ群。ガンダムをイメージしたものも描かれた。

柳瀬敬之 | Takayuki Yanase | 生物や植物などが豊富に描かれる。地球とは異なる惑星の存在を強烈に意識させる。

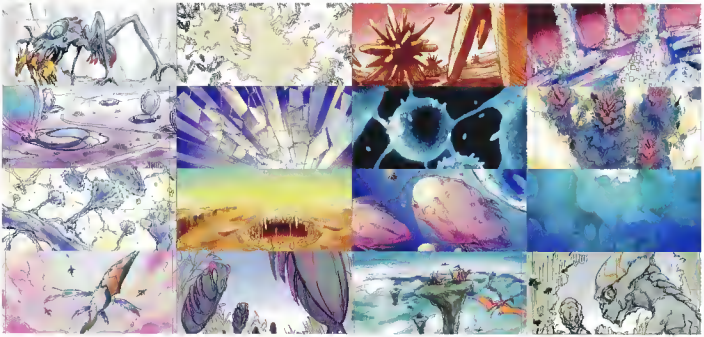


寺岡賢司 | Kenji Teraoka | ＥＬＳのデザイン、設定も手掛けているため、随所にＥＬＳが登場。明瞭な歴史が描かれる。

福地仁 | Hitoshi Fukuchi | 生物、虫だけではなく、文字や遺跡など、地球型惑星や知的生命体の存在を予感させる。



鷲尾直広 | Naohiro Washio | 異なる惑星の風景のほか、明らかに地球に生息するのとは異なる生物たちが登場する。



Gundam OO the Movie

Mechanic

メカニック

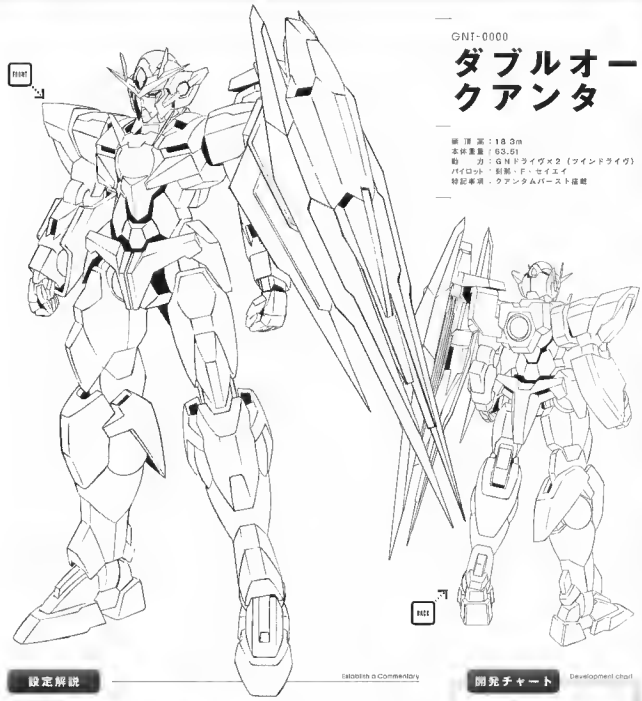
ヴェーダのもつ情報がフィードバックされ、
さらなる高性能化を遂げる
モビルスーツたち。
それはシルエットこそ異なるものの、
ガンダムの血脈が綿々と
受け継がれていくことを意味する。
モビルスーツが進化の果てに
辿り着く姿とは？

アイコンの意味

MECHANIC VIEW ···→［特徴］

WEAPON ···→［武装］

DETAIL ···→［詳細］



GNT-0000

ダブルオークアンタ

全 高：18.3m
本体重量：63.5t
動　力：ＧＮドライヴ×２（ツインドライヴ）
パイロット：刹那・Ｆ・セイエイ
特記事項：クアンタムバースト搭載

設定解説

Establish a Commentary

ダブルオーライザーの純粋な後継機種として開発されたガンダム。搭載されるＧＮドライヴは、木星圏で新規に製造されたシリアルNo.6／7の２基で、開発段階からツインドライヴシステム用として生産されたため、完全な同調を果たしている。そのため、オーライザーのバックアップなどは不要であり、ツインドライヴ搭載機の完成形として誕生した。

ツインドライヴの搭載位置は、ダブルオーライザーのような両肩ではなく、第３世代ガンダムを踏襲するかのような機体中央部＋左肩というアンシンメトリーな搭載方式となった。これは同機が搭載するクアンタムシステムが、クアンタムバースト発動時にＧＮドライヴを直列接続するため、変則的な配置になったと考えられる。

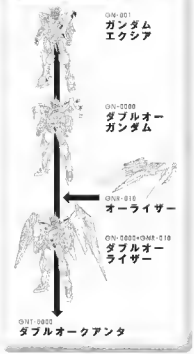
基礎フレームはダブルオーガンダムの時点ですでに完成されており、基本レイアウトは踏襲。一方、効率化されたツインドライヴに対応するため、内部パーツは刷新されるなど、熟成が図られている。

一方、武装面では、より進化し洗練されたＧＮソードⅤを搭載。ライフル／ソードへの瞬時の切り替えが可能というシームレスな特性はそのままに、ＧＮソードビットとの連動で、バスターライフル／バスターソードを形成することが可能となった。スペック上は、ダブルオーライザーの戦闘能力を上回るという。

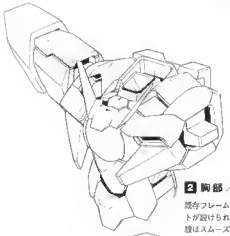
とはいえ、刹那の能力によって対話を目指す「真のイノベイター専用機」という意味では、すべての武装は不要だったのかもしれない。

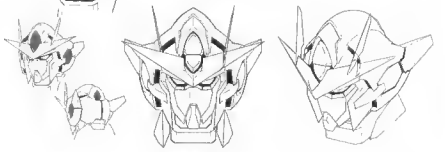
開発チャート

Development chart



MECHANIC VIEW



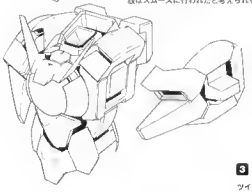


1 頭部／メインカメラ

イアンのアイディアで、GN-001 ガンダムエクシアを思わせる形状となった頭部。GNソードビット制御用のサブアンテナが追加されている。

2 胸部／GNドライヴ（1）

既存フレームにはGNドライヴマウントが設けられているため、胸部への移設はスムーズに行われたと考えられる。

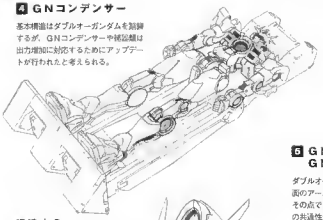


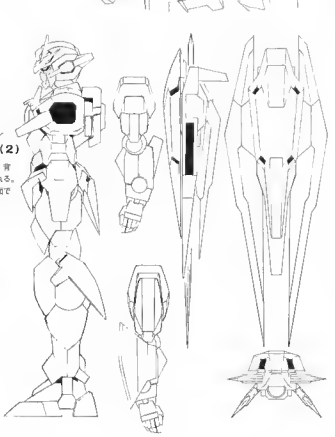
3 背面

ツインドライヴの接続のためか、フラットな形状のGNドライヴ。背面のアームを介して、ドライヴを接続する。

4 GNコンデンサー

基本構造はダブルオーガンダムを踏襲するが、GNコンデンサーや補給艦は出力増加に対応するためにアップデートが行われたと考えられる。

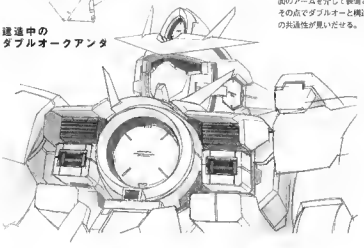




5 GNシールド／GNドライヴ（2）

ダブルオーガンダムと同様、背面のアームを介して装備される。その点でダブルオーと構造面での共通性が見いだせる。

建造中のダブルオークアンタ



WEAPON

A GNソードV ソードモード

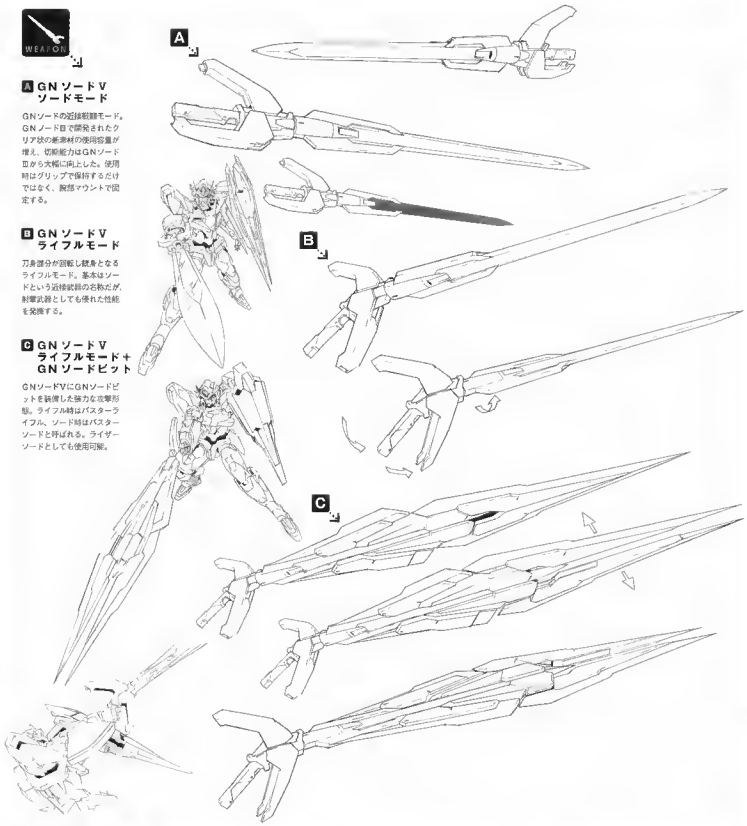
GNソードの近接戦闘モード。GNソード自で開発されたクリア装の新素材の使用容量が増え、切断能力はGNソードⅡから大幅に向上した。使用時はグリップで保持するだけではなく、腹部マウントで固定する。

B GNソードV ライフルモード

刀身部分が回転し銃身となるライフルモード。基本はソードという近接武器の名称だが、射撃武器としても優れた性能を発揮する。

C GNソードV ライフルモード＋ GNソードビット

GNソードVにGNソードビットを装備した強力な攻撃形態。ライフル時はバスターライフル、ソード時はバスターソードと呼ばれる。ライザーソードとしても使用可能。



装備パターン

Equipped Pattern

WEAPON

D GNシールド

GNドライヴを内包するシールド。GNソードビットへの粒子供給を器持に行うほか、ビームガンも内蔵している。

E GNソードビットA

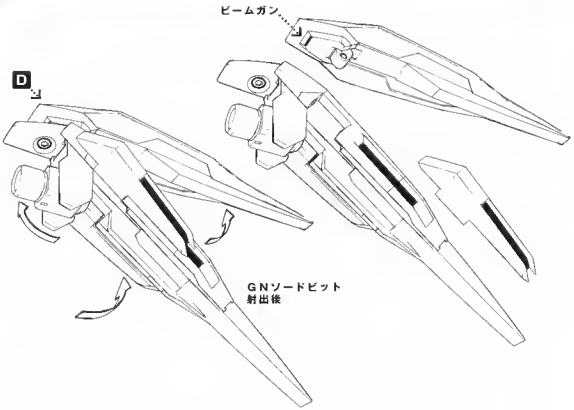
GNシールドの中央部に装備された最大のビット。2基装備される。刃の面積は、装備されるビットの中でももっとも大きい。

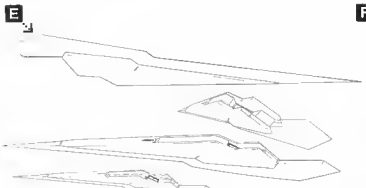
F GNソードビットB

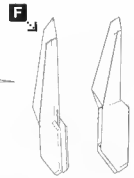
GNシールドのサイド上部に装備されたビット。2基装備される。AビットとBビットを接続し、手持ちの武器としても使用可能。

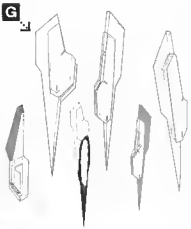
G GNソードビットC

GNシールドのサイド下部に装備されたビット。









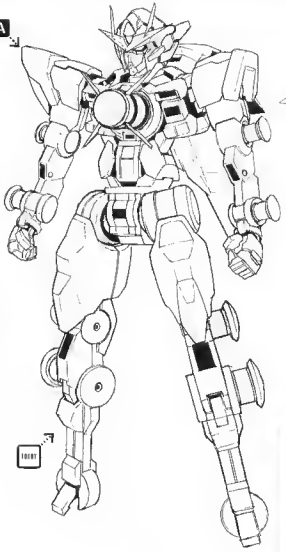
GNソードビット（シールドモード）

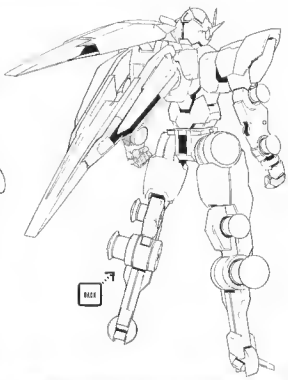
6基のGNソードビットを機体の周囲に円状に配置することで、GNフィールドを形成することも可能。

DETAIL

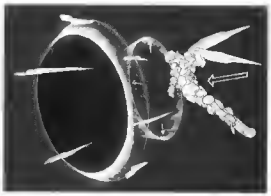
A クアンタムバースト

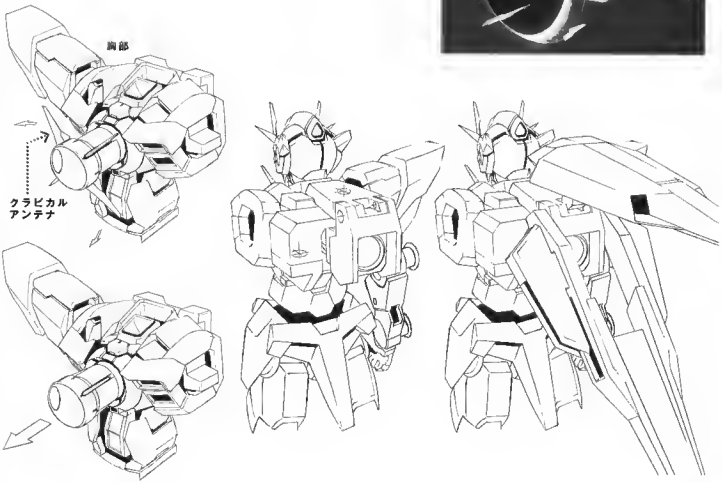
クアンタムシステムは、パイロットである刹那・F・セイエイのイノベイターとしての能力を活かすための装備。同システムによって発動するクアンタムバーストでは、トランザムバーストをしのぐ濃密なGN粒子を発生させ、高濃度量子領域内で意識共有を行い、あらゆる対象との対話を可能とする。クアンタムバースト発動時には、ツインドライヴを直列接続し、胸部からドライブ体が露出。各部のコンデンサーも開閉されるほか、背面端のクラビカルアンテナも4本に増え、膨大な粒子量がうかがえる。また、クアンタムバースト時には、量子ジャンプと呼ばれる長距離移動が可能となり、この能力を利用して刹那はヒリング母艦へと到達した。水形態では、戦闘を目的とした武装や装甲が排除されることも、「対話」を目的としたことを具現化した機体であることを印象付ける。この姿こそ、刹那の求めた理想のガンダムであるのかもしれない。





量子ジャンプ





00 DETAIL

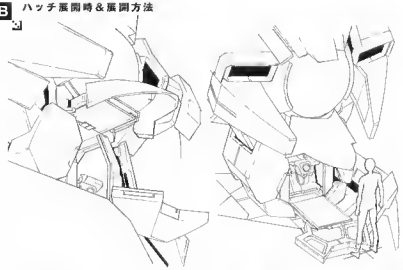
B コクピットハッチ

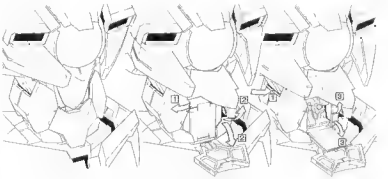
GNドライヴ直下に設けられたコクピット。胸部にコクピットを持つダブルオーガンダムとは異なり、エクシアと近い構造になった。その意味ではすでにノウハウのある構造ということで、設計もスムーズに進んだと考えられる。

C コクピット

コクピットの基本レイアウトはダブルオーガンダムを踏襲。クアンタはELSの拡大なデータを処理するため、シート後方にヴェーダのターミナルユニットがある。ティエリアの生身データの投影も可能にするユニットも装備。

B ハッチ展開時＆展開方法



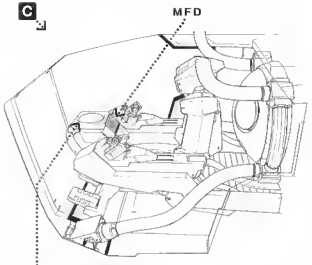


↑コクピットハッチのクローズ状態。

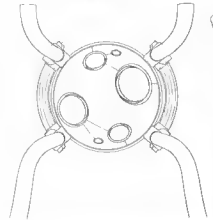
↑①画像の装甲がハッチ開閉のためにサイドにスライド。②コクピット前の装甲が上下に開閉。

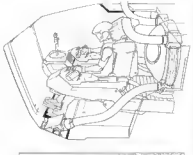
↑③上下の装甲が展開後。コクピット部の内部ハッチが開く。

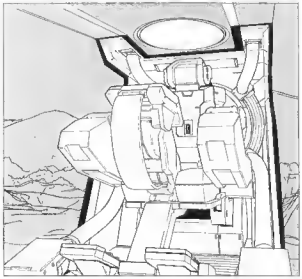
C



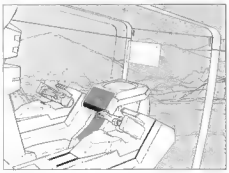
ティエリア投影端末

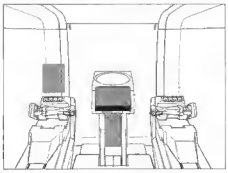


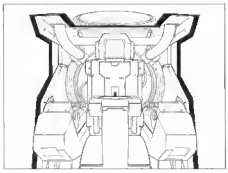




ヴェーダ
ターミナルユニット



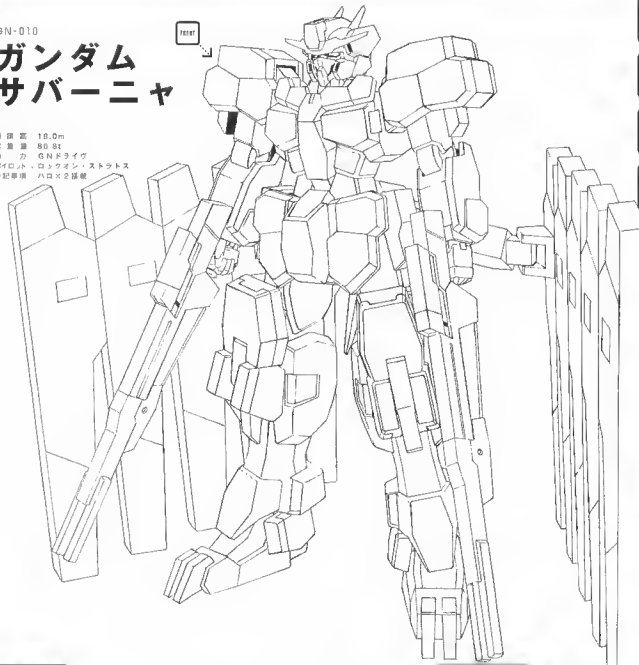




GN-010

ガンダム サバーニャ

頭頂高　18.0m
総重量　80.8t
動　力　ＧＮドライヴ
パイロット、ロックオン・ストラトス
特記事項　ハロ×２搭載



設定解説

Establish a Commentary

CN-002ガンダムデュナメス、GN-006ケルディムガンダムの系譜を受け継ぐガンダム。他のガンダムと同様、フレームは前モデルから継承するが、初期の「狙撃型」というコンセプトからは一段進んだ機体となった。これには、前大戦でアロウズ・イノベイド勢力とパワーゲームを強いられたことが少なからず影響していると考えられ、大多数との戦闘を意識した全方位射撃型へと進化を果たした。

またGN-002、GN-006とも、前パイロット、ニール・ディランディ（ロックオン・ストラトス）の狙撃手としての能力を意識して開発されたが、GN-010はライル・ディランディの特性に合わせ開発されたことも影響しているという。

武装にはGN-006GNHW／Rから採用されたライフルビットをさらに進化させ、ライフル／ピストルの選択が可能。さらにメイン武装との共用化も図られた。シールドビットの機能と、射撃型ビットの収納機能を一体化したホルスタービットの採用など、運用面の効率化も実施。一方、ホルスタービット用アームは腰部に装備されており、ＧＮドライヴも腰部から、胸部マウントへと移設されている。

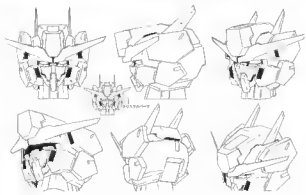
他に全身にＧＮマイクロミサイルポッドを備えるなど、複雑となった火器管制と機体制御をサポートするため、ハロを２台に増設。さらに頭部のスナパースコープに加え、肩部に収納式センサーが追加されたことで、マルチロックオンが可能となるなど、武装・ソフトの両面から、多対単を想定した機体であることがうかがえる。

開発チャート

Development chart

MECHANIC FILE

00

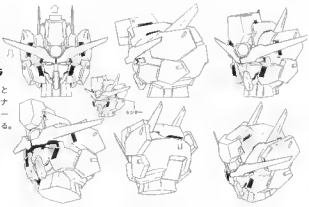


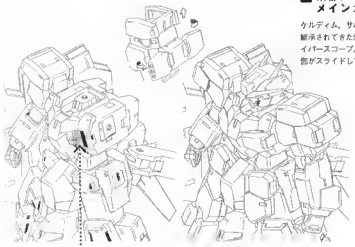
2 胴部／GNドライヴ 胴部センサー／ミサイルハッチ

ケルディムと異なり、本体へ移設されたGNドライヴ。胴体にはセンサーが増設され、マルチロックオンに対応。

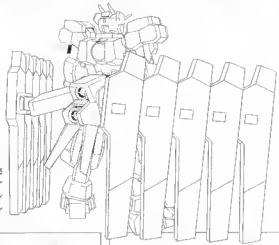
1 頭部／メインカメラ

ケルディム、サバーニャと継承されてきた頭部のスナイパースコープ。センサー部がスライドして出現する。



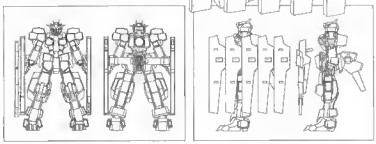


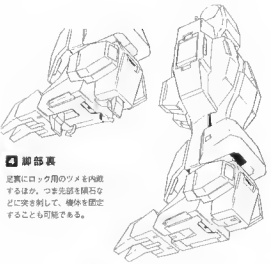
GNドライヴ



3 背面

GNスラスターが腰部に装備されたことで、ケルディムを思わせるシルエットに。アームを介してビットを保持する。



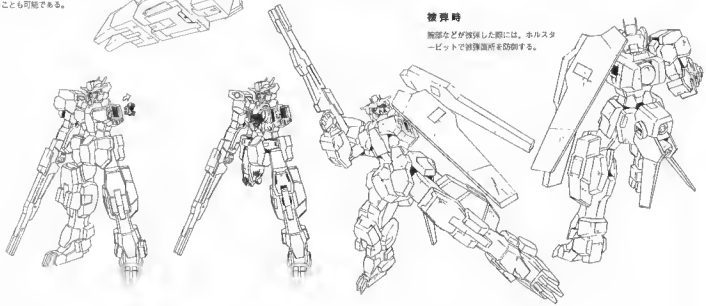


4 脚部裏

足裏にロック用のツメを内蔵するほか、つま先部を開閉などに突き刺して、機体を固定することも可能である。

被弾時

胸部などが被弾した際には、ホルスタービットで被弾箇所を防御する。



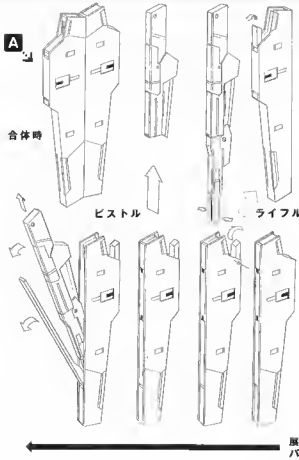
WEAPON

A GNホルスタービット

内部にGNライフルビットⅡ／GNピストルビットを収納するコンテナであり、シールドビットとしての機能も持ち合わせる。シールドは2枚を接合して構成される。

B GNライフルビットⅡ GNピストルビット

GNホルスタービットに内蔵された射撃型ビット。射出時に先端のバレルを接続することでライフルビットⅡ、排除した状態で射出すればピストルビットになる。ビットにはセンサーとバレルが装備されており、展開することで手持ちの武器として使用可能。

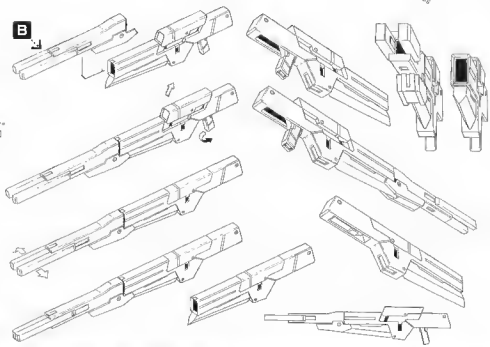


GNライフルビットⅡ

銃口部を展開し、センサー、グリップを展開して手持ちの武器に。先端部を外せば手持ちのピストルになる。

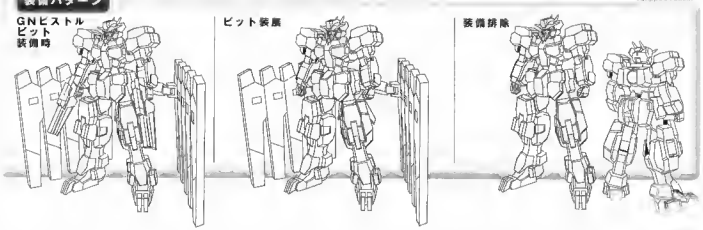
GNピストルビット

変形プロセスはライフルビットⅡと同じ。銃身部ではGNビームピストルⅡと同様、近接武器を受けることが可能。



装備パターン

Equipped Pattern



WEAPON

C 最終決戦仕様

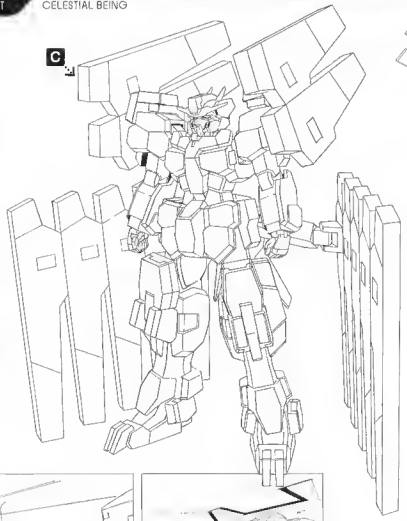
ＧＮホルスタービットを新規に４基追加した最終決戦仕様。また、各ビットを更新に展開し、ライフルビットなど射撃型ビットと組み合わせることで大出力ビーム攻撃を行うことも可能である。

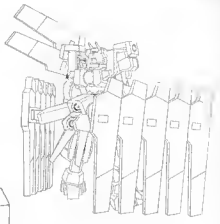
D コクピット

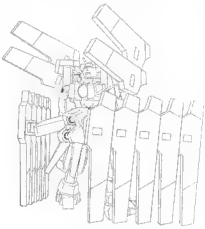
基本レイアウトはケルディムを踏襲している。非対式のスナイプシステムは搭載されてない。

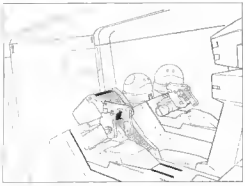
E ミサイルハッチオープン

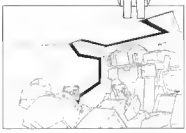
腕、肩、胸、腰、脚部に装備されたＧＮマイクロミサイル。各ビットと組み合わせて、全方位に向けた攻撃が可能となった。

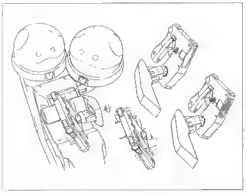




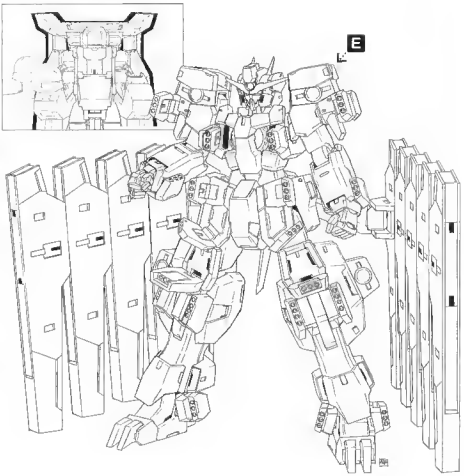








↑ハロが２台搭載されている点が最大の変更点。射撃型ビットとホルスタービットなど、大幅に増加した火器や機体制御のサポートを行う。



ＧＮマイクロミサイル

GN-003ガンダムキュリオス、GN-007アリオスガンダムの進化形である高機動型ガンダム。そのコンセプトは、GN-007とGNR-101A ＧＮアーチャーの融合。支援機の機能を取り込むことで、武装面の充実といった純粋な戦闘能力の向上が図られている。

歴代のソレスタルビーイングの高機動型ガンダムは、変形機構を活かして、早期に戦地へ投入されることを意識した機体であり、優先すべきは機動性だった。それゆえ武装面は、オプションの武装コンテナやテールブースター、ＧＮアーチャーなど支援機で戦闘能力の底上げを行っていた。だが、GN-010同様、本機の開発にあたっては、重武装化による戦闘能力の向上という方向性が導きだされた。そのため、ブレイヴよりも機動性で劣る面があるなど、ソリッドな高機動型としての特性は若干薄れたと考えられる。

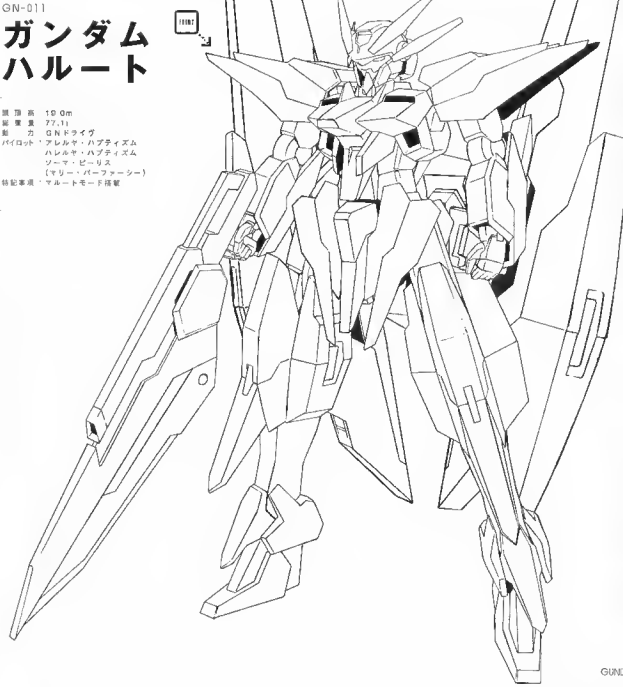
武装は、前モデルからトライアルされていた２丁のＧＮライフルの装備が正式なスタイルに。さらにサイドコンテナ部にはＧＮキャノンを搭載し、ＧＮミサイルを搭載した武装コンテナも標準装備するなど、大幅な武装強化が図られている。

一方、当初からアレルヤ（ハレルヤ）＋ビーリスの搭乗を想定した複座型として開発された点も特筆すべき要素である。これには機体制御と火器管制を分担するだけではなく、彼らの超兵として能力を最大限に生かすマルートモードが搭載されているため。３人用のOSを同時に起動することにより、３人の特性を活かした一斉攻撃が可能となっている。

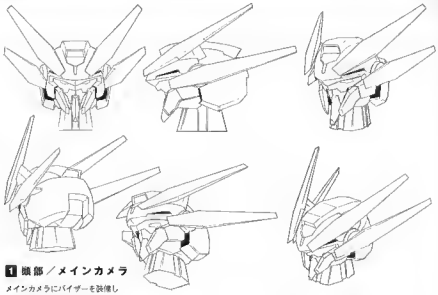
GN-011

ガンダム ハルート

頭頂高　19.0m
総重量　77.1t
動　力　ＧＮドライヴ
パイロット・アレルヤ・ハプティズム
ハレルヤ・ハプティズム
ソーマ・ピーリス
（マリー・パーファシー）
特記事項・マルートモード搭載

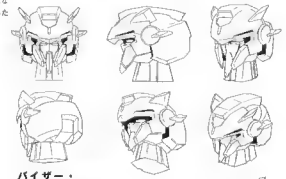


MECHANIC VIEW

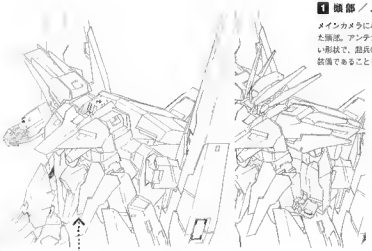


1 腹部／メインカメラ

メインカメラにバイザーを装備した頭部。アンテナはこれまでにない形状で、最高の戦力に対応した装備であることを思わせる。



バイザー・アンテナ非装備



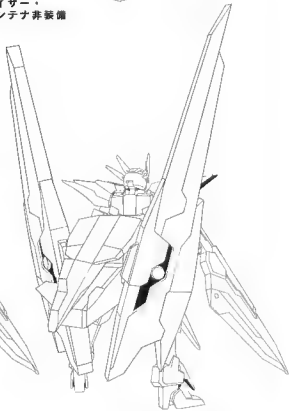
GNドライヴ

2 胸部 GNドライヴ

基本フレームは共通のためGNドライヴはアリオス同様、脇開閉に装備。背面ユニットの巨大さがよくわかる。

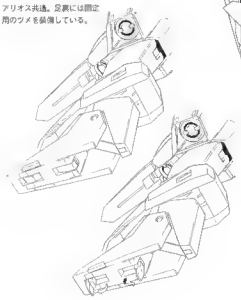
3 背面

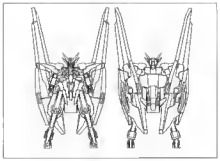
機首部と左コンテナを取り外した背面部。背面部のユニットは、重部に集約されていることがうかがえる。

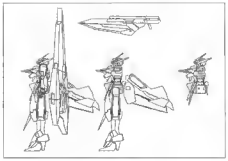


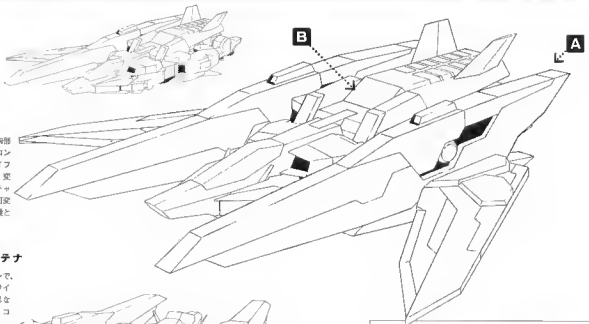
4 脚部裏

脚部裏面にGNスラスターを装備するのは、キュリオス、アリオス共通。足裏には固定用のツメを装備している。







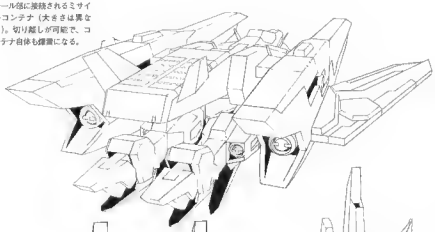


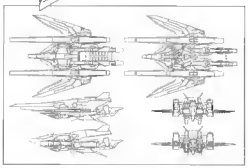
A フライトポジション

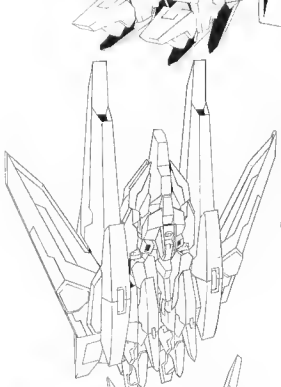
背面の推進部を展開し、胸部が せりあがり、両サイドコンテナが側面に。さらにライフルを翼のように装備する。変形システムはGNアーチャーに近くなった。高機動可変機といったスタイル。

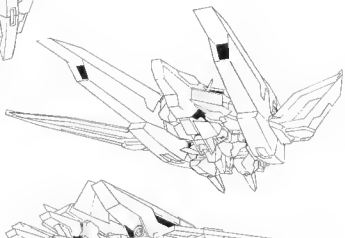
B ミサイルコンテナ

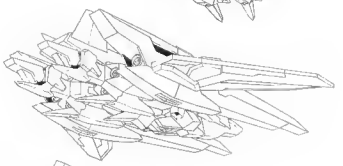
キュリオスと同デザインで、テール部に接続されるミサイルコンテナ（大きさは異なる）。切り離しが可能で、コンテナ自体も爆雷になる。

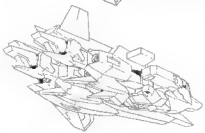












装備パターン

装備指示

Equipped Pattern

WEAPON

C GNソード ライフル

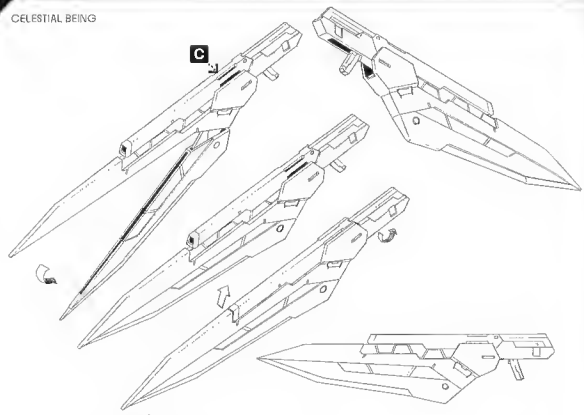
GNソード、ハサミ状のクロー、ライフルを一体化した武装。クリア状の新素材が用いられている。ソード時は、グリップ部を折りたたむと持ち手になる。銃行形態で翼となり、すれ違いざまに敵機を両断することも可能。

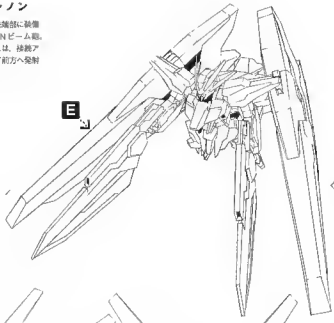
D マルートモード

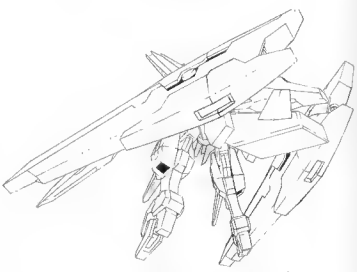
ハルート専用モードで、アレルヤ、ハレルヤ、ビーリスに対応する3人用のOSを同時に起動。同時に隠されていた3組のツインアイが展開する。総兵としてのポテンシャルを最大限に引き出すモードであり、接敵武器を駆使した攻撃が可能。

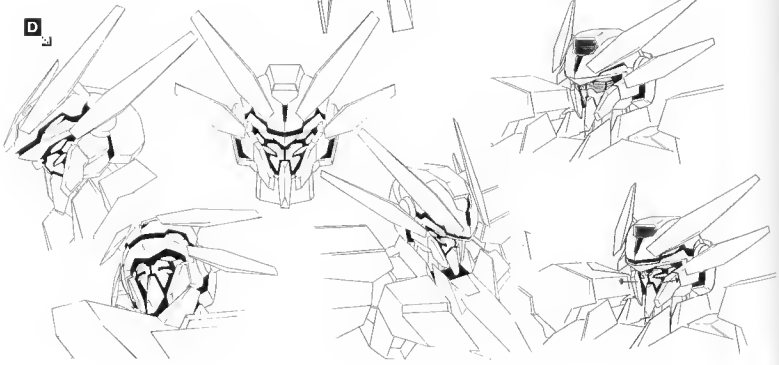
E GNキャノン

サイドコンテナ先端部に装備される高出力GNビーム砲。モビルスーツ時には、接続アームを可動させて前方へ発射することも可能。









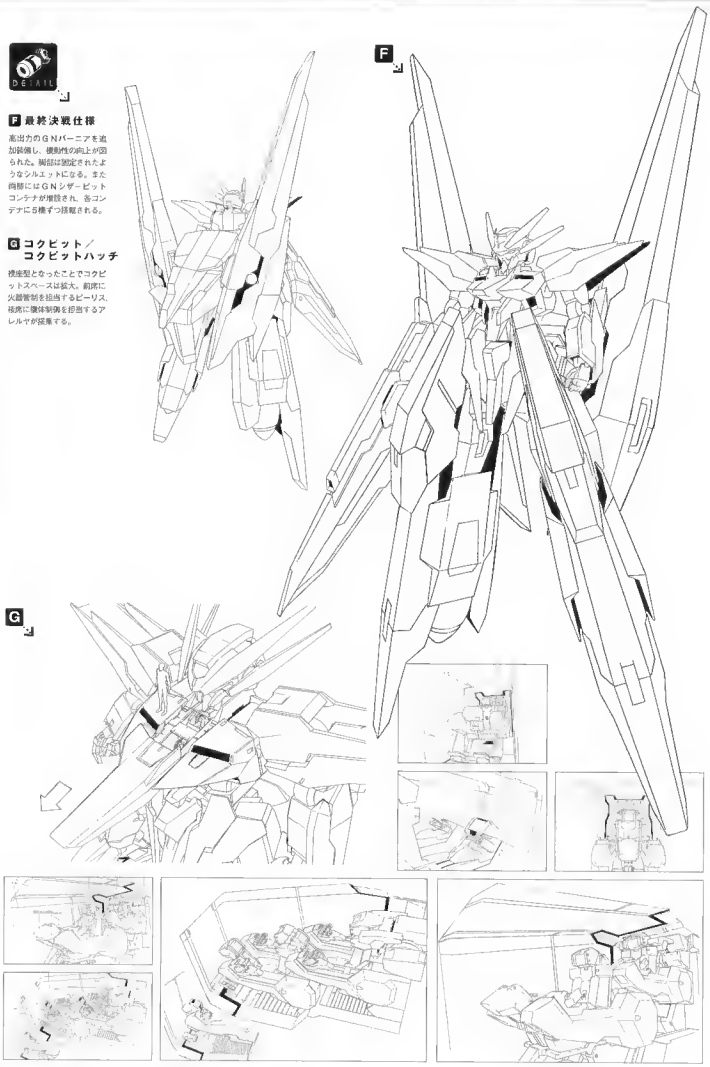
DETAIL

F 最終決戦仕様

高出力のＧＮバーニアを追加装備し、機動性の向上が図られた。脚部は固定されたようなシルエットになる。また肩部にはＧＮシザービットコンテナが増設され、各コンテナに５機ずつ搭載される。

G コクピット／コクピットハッチ

機座型となったことでコクピットスペースは拡大。前部に火器管制を担当するピーリス、後席に機体制御を担当するアレルヤが搭乗する。



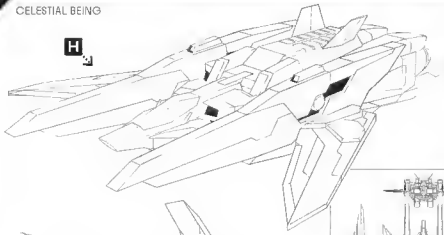
DETAIL

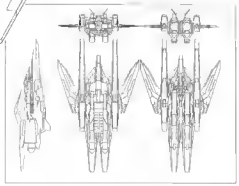
H 最終決戦仕様 フライトポジション

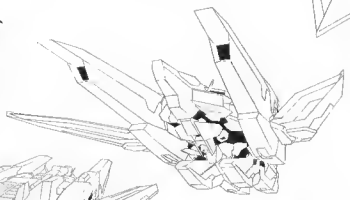
脚部にブースターを追加したことで、飛行形態での機動性は大幅に向上。全体的なシルエットに違和感はない。

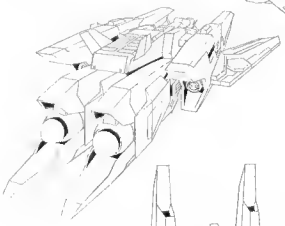
I GNシザービット

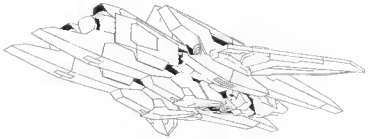
サイドコンテナ後方や最終決戦仕様のGNバーニアのコンテナなどに内蔵する運搬機作実験。経兵の脳量子波によって誘導される、ハルートなどはでの保護、攻撃器がハサミ状に展開して対象を切り裂く。コンテナ1基につき、5機のビットが搭載される。

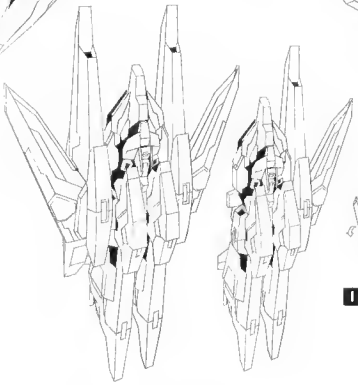


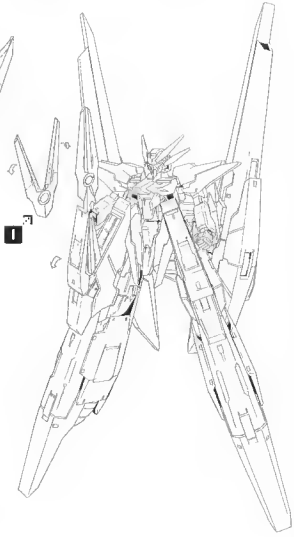


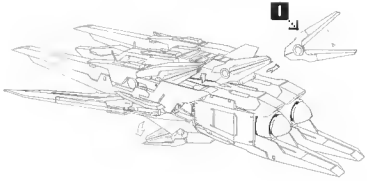


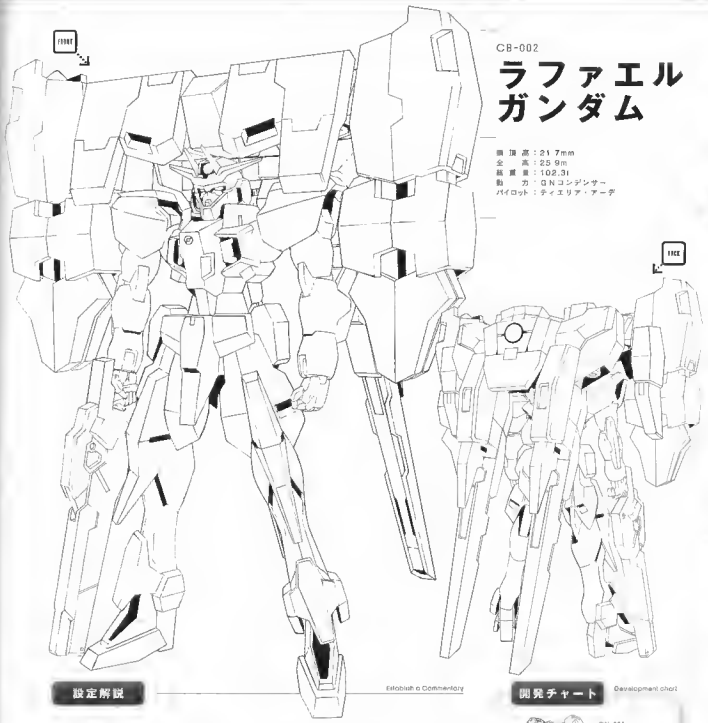












CB-002

ラファエル ガンダム

機頂高：21.7m
全　高：25.9m
総質量：102.3t
動　力：GNコンデンサー
パイロット：ティエリア・アーデ

設定解説

Establish a Commentary

前大戦後、眠りについたティエリア・アーデ。だが彼は不測の事態を想定し、ソレスタルビーイング号の施設で準備を整えていた。それは自らの肉体と、CB-002ラファエルガンダムの建造である。

機体ナンバーからもわかるように、本機はイアン・ヴァスティが開発したガンダムとは異なり、イノベイドが継承してきたソレスタルビーイングの純粋な技術体系の中で構築された機体といえる。

ベースとなったのは、形式GNZの「ガ」シリーズであり、各部のパーツにはガデッサなどと共通のディテールが見て取れる。さらにソレスタルビーイング号上で大破したセラヴィーガンダムのパーツを利用したセラヴィーⅡを、機体上部に搭載することで、ラファエルガンダムは完成した。

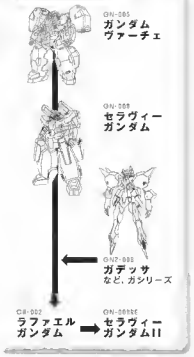
ややアンバランスなイメージを受けるシルエットだが、これは宇宙での使用に特化したため。

一方、コンセプト的にはGN-005ヴァーチェ、GN-008セラヴィーと同様の大火力型だ。動力源は疑似ＧＮドライヴだが、ラファエル本体には搭載せず、セラヴィーⅡ本体に１基、ＧＮビッグキャノン部に1基ずつの合計３基が搭載する。武装にＧＮドライヴを搭載するため、これが大火力を支える要因となっていると推測される。さらにＧＮビッグキャノンは、遠隔操作武器になり、巨大なＧＮクローとしても使用可能である。

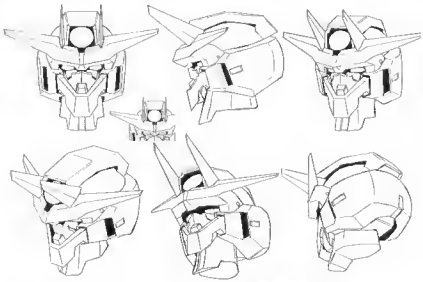
セラヴィーⅡ自体も分離・変形によって無人機として運用可能であり、承諾を受け継いだことを感じさせる。

開発チャート

Development chart



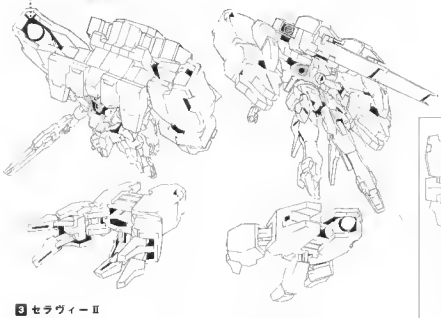
MECHANIC VIEW



2 疑似GNドライヴ

上部武装ユニットのクロー部に、疑似GNドライヴをそれぞれ1基ずつ、ユニット本体の背面部にも1基搭載。

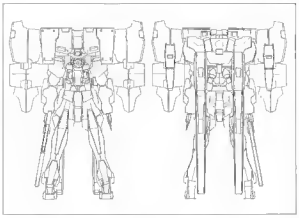
疑似GNドライヴ

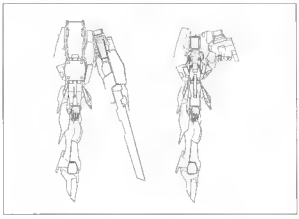


1 頭部／メインカメラ

他ガンダムと違の異なるフェイス部。アンテナの配列はセラヴィーと同じ形状で、ティエリア機の系譜を継ぐ機体だということがわかる。

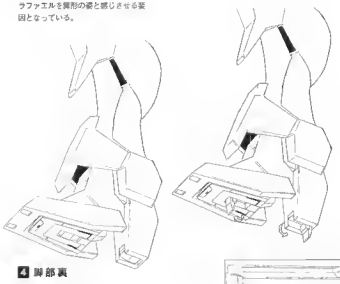
三面図





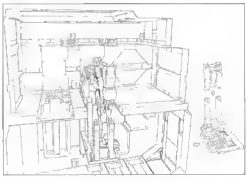
3 セラヴィーII

ラファエルを異形の姿と感じさせる要因となっている。



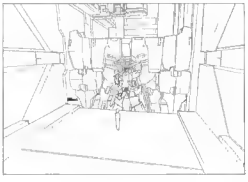
4 脚部裏

甲部分にはスラスターを備えるなど、「刃」シリーズの構造を継承。足裏にはロック用のツメも備えうられる。



格納時

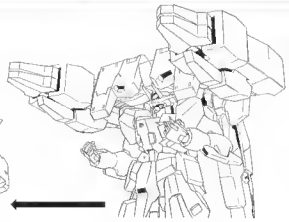
通常のモビルスーツとは異なるバランスのため、プトレマイオス2改への収納時は、第二格納庫底下にある水中発進用の注水エリアまでハンガーを下げる必要がある。



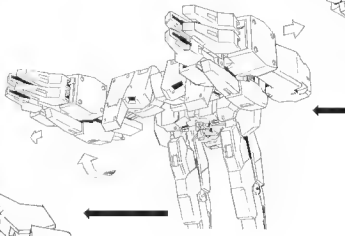
WEAPON

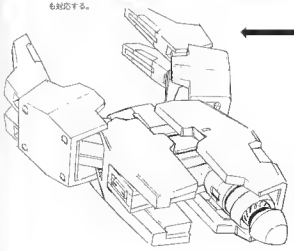
A GNビッグキャノン

上部ユニット両サイドに装備された高出力GNビーム砲。ファングやビットのように遠隔操作武器として分離使用が可能である。それぞれに疑似GN粒子を搭載しており、圧縮粒子を用いた大出力攻撃が可能。また5本のクローを展開し、さらにツメのスリットからGNビームサーベルを発生させることで格闘戦にも対応する。

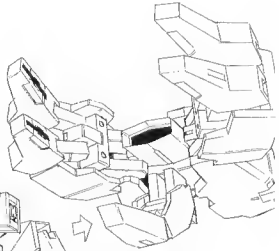


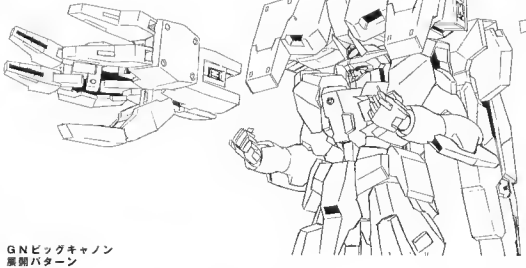
↑GNビッグキャノンの外側の装甲と下部にあるツメが外にスライドし、その隙間から銃口が出現、発射態勢に。





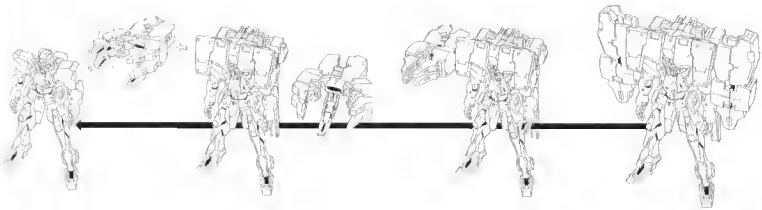
←GNビッグキャノン1基に対して、疑似GNドライヴを1基搭載。発射時にはコーン部がスライドし、フライホイールが回転する。





↑分離したクロー形態へ。ちょうどセラヴィーIIのひざ下から分離される。5本指のクロー中央部にビーム発射口がある。

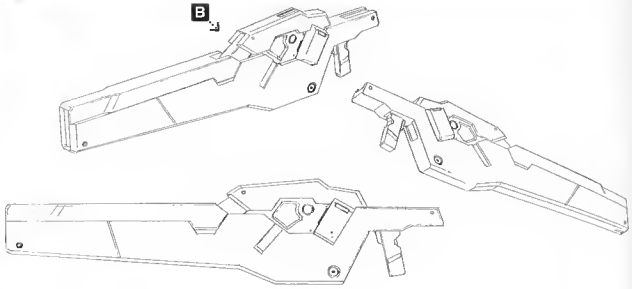
GNビッグキャノン展開パターン



WEAPON

B GNビーム ライフル

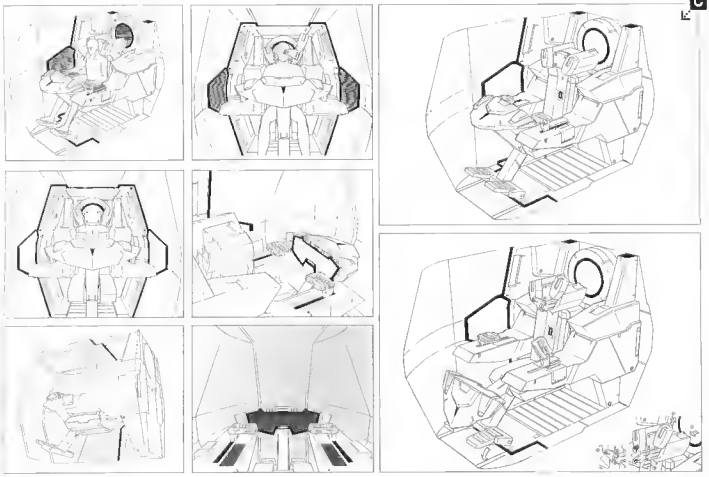
GN-004 ガンダムナドレのビームライフルを発展・改良した武装。クリスタルセンサーの採用など、最新技術がフィードバックされる。



DETAIL

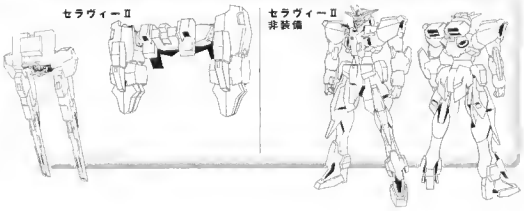
C コクピット

コクピットはガシリーズのものを流用。すでにインターフェースが確立されている部分だけに、大きな変更は不要だった。



↑ソレスタルビーイングのガンダム系とは一線を画すコクピット形状。収納式スコープなどの装備もそのまま使用されている。

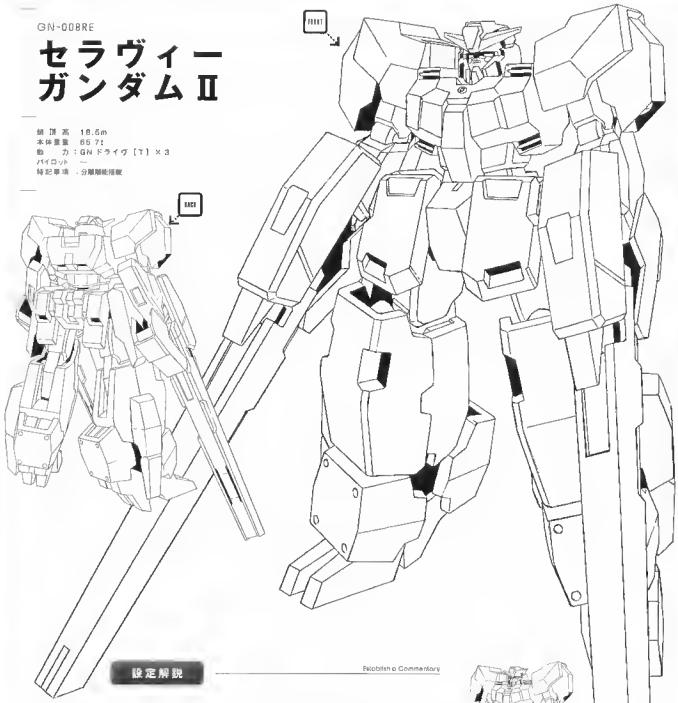
Equipped Pattern



GN-00BRE

セラヴィーガンダムⅡ

頭頂高　16.5m
本体重量　65.7t
動　力：GNドライヴ［T］×3
パイロット　―
特記事項　：分離離能搭載



設定解説

Reboltin o Commentary

ラファエルガンダム上部の巨大ユニットの変形機構。前大戦で損壊したセラヴィーガンダムをリペアしたもので、本体であるラファエルガンダムとの並行開発と考えられる。ベースがセラヴィーということで、構造的にも運用面でも問題はなかった。

変形構造的には、GNビッグキャノンを形成していたパーツは脚部になり、折りたたまれていた上半身を起こし、腕部を展開することでモビルスーツ形態になる。

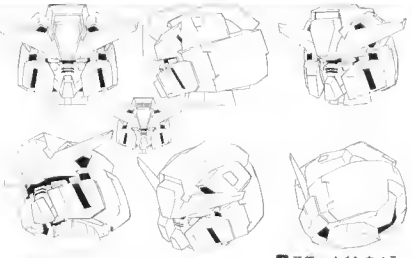
動力源となるオリジナルのGNドライヴは前大戦での戦いで損失しており、機体中央、両脚部に3基の疑似GNドライヴを搭載。ソレスタルビーイング号にはガシリーズの生産設備や、疑似GNドライヴを利用した大型粒子砲が存在するため、パーツの供給不足はなかった。

これら3基の疑似GNドライヴの搭載により、圧縮粒子を用いる高出力兵器GNビッグキャノンをはじめ、オリジナルGNドライヴ搭載機に匹敵する攻撃力を実現した。また、本体であるラファエルガンダムがコンデンサー搭載型であるため、同機への粒子供給役も担っている。

分離時は、パイロットであるティエリアはラファエルガンダムに搭乗し、セラヴィーⅡは脳量子波によってコントロールされる無人機となる。

ただしラファエルガンダムの戦闘能力が著しく低下するため、分離は非常事態に限定されている可能性もある。実戦では、刹那のダブルオーライザーがELSに取りつかれた際に、救助にセラヴィーⅡを使用している。

MECHANIC VIEW

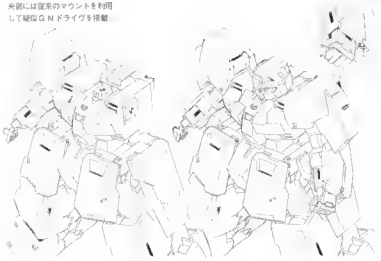


1 頭部　メインカメラ

口元にスリットのある初代ガンダムのシルエットを踏襲。セラヴィーのパーツを流用していることがわかる。

2 肩部

肩から胸にかけてのラインもセラヴィーの面影を残す。機体中央部には従来のマウントを利用して疑似ＧＮドライヴを搭載。

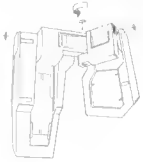


4 脚部　ＧＮドライヴ

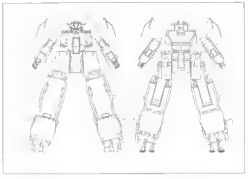
ＧＮヒッグキャノンと疑似ＧＮドライヴを内包。

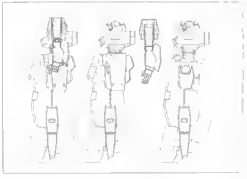
3 フロントアーマー

ラファエルと合体時に、正面パーツを形成。フロントアーマーだけではなく、サイドアーマーも正面に展開する構造。



三面図

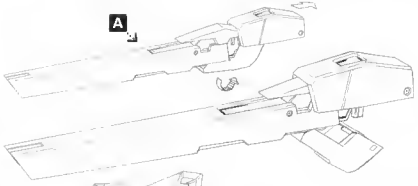


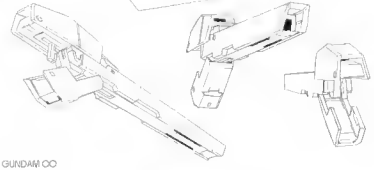


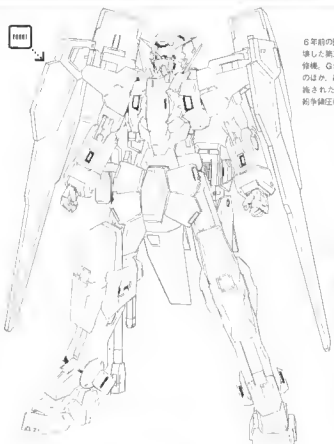
WEAPON

A ＧＮバズーカ

ＧＮバズーカⅡを転用した武装。圧縮粒子を用いて、高威力のビーム攻撃が可能。Ⅱのような合体モードは存在しない。







6年前の国連軍との戦いで損壊した第三世代ガンダムの改修機。GNコンデンサー搭載のほか、最新に近代化改修が施された。地球に配備され、紛争鎮圧に用いられる。

GN-002RE

ガンダム デュナメスリペア

頭頂高　18.2m
本体重量　61.3t
動　力　GNコンデンサー
パイロット　ロックオン・ストラトス

A GNフルシールド

シールド形状が変更され、サイド部のサブシールドがよりスクエアな形状に。正面部にはクリア素材が用いられる

B GNバーニア

旧デュナメスの2基から4基に増設。GNヒュームサーベルはすでに下され、ライフルのマウントとして使用される。

GN-0000RE・GNR-010

ダブルオーライザー
（粒子貯蔵タンク型）

頭頂高　18.3m
本体重量　75.1t
動　力　GNコンデンサー×2
パイロット　刹那・F・セイエイ

リボンズとの戦いで大破した機体を改修。GNドライヴが不足しているため、コンデンサー搭載型となった。トランザムバーストも使用可能だが、発動時間は限定される。

C コクピットユニット

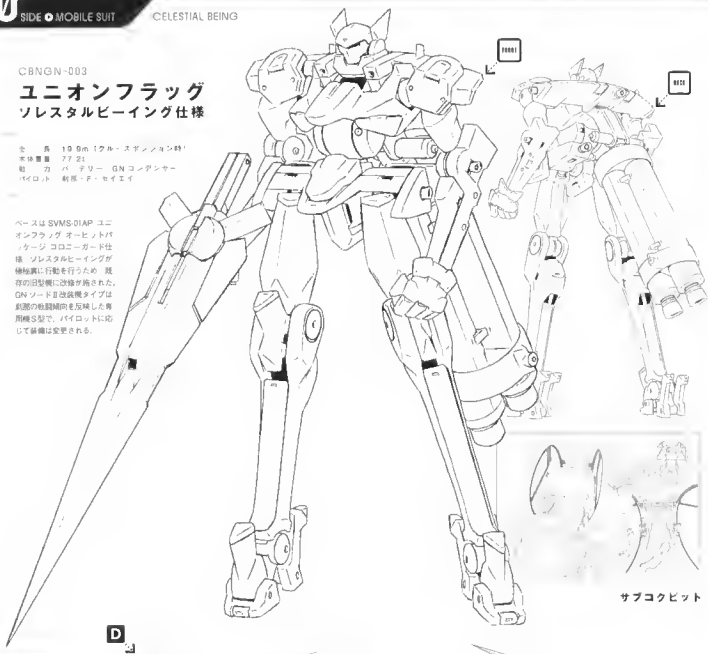
コクピットは強度確保の意味でも優れたホックス形状。緊急時には　ユニットごと脱出する可能性も。

CBNGN-003

ユニオンフラッグ
ソレスタルビーイング仕様

全　長　19.9m（ケルディオン時）
本体重量　77.2t
動　力　バッテリー　GNコンデンサー
パイロット　刹那・F・セイエイ

ベースはSVMS-01AP ユニオンフラッグ オーヒットパッケージ コロニーガード仕様 ソレスタルビーイングが機体調に行動を行うため 既存の設備機に改修が施された。GNソードII改装機タイプは銃器の格闘補助を反映した専用機S型で、パイロットに応じて装備は変更される。



サブコクピット

WEAPON

D 大型スモーク弾

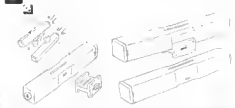
肩部に装備 粒子撹乱弾をサイトキャノン固定に装備可能。スモークペレットが8個内蔵されている。

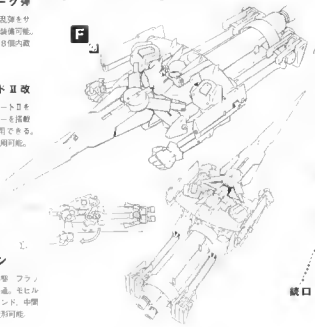
E GNソードII改

ダブルオーのGNソードIIをベースにコンデンサーを搭載し、旧型機でも使用できる。ライフルとしても使用可能。

F クルーズポジション

宇宙空間での移動形態 フラッグ系と基本構造は共通。モビルスーツ形態でのスタンド、中間形態のラプターに変形可能。

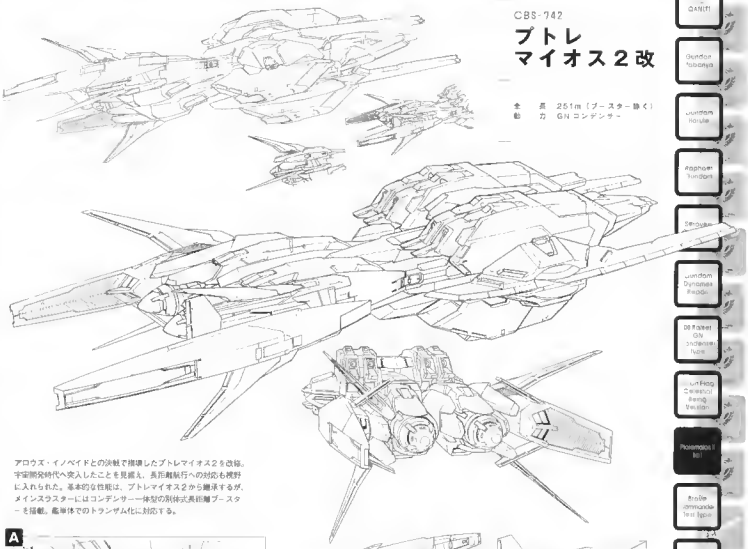




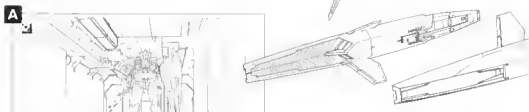
CBS-742

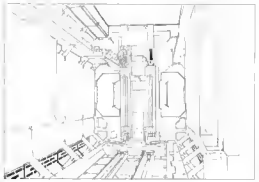
プトレマイオス２改

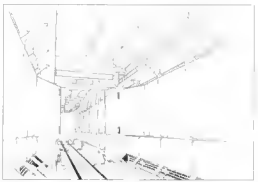
全　長　251m（ブースター除く）
動　力　GNコンデンサー

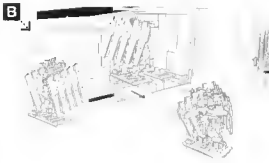


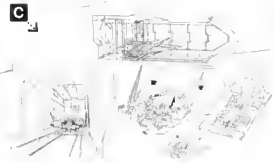
アロウズ・イノベイドとの決戦で損壊したプトレマイオス２を改修。宇宙開発時代へ突入したことを見据え、長距離航行への対応も視野に入れられた。基本的な性能は、プトレマイオス２から継承するが、メインスラスターにはコンデンサー一体型の別体式長距離ブースターを搭載、艦単体でのトランザム化に対応する。











DETAIL

A 中央カタパルト

艦中央部に備わる第３のカタパルト。底下の格納庫内はダブルオークアンタなどが搭載されている。

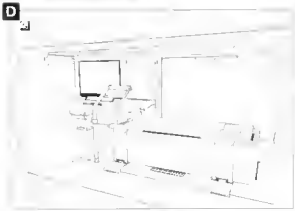
B サバーニャ発進時

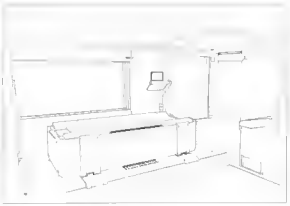
GNホルスタービットの装備で幅が広がったサバーニャ。カタパルトでは　前後にビットを移動させている。

C ハルート発進時

ライフルを腰状に装備するハルート。カタパルト内では、ライフルを上面に折りたたんだまま、射出される

D





DETAIL

D 医務室

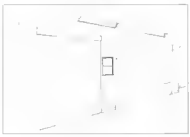
負傷した刹那が運び込まれた医務室。外部ハッチと直結しており、負傷者をすみやかに治療することが可能である。

E 医療カプセル

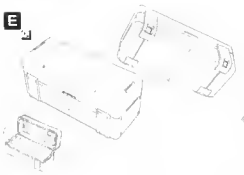
刹那の治療に用いられた治療ベッド。さまざまな治療に対応する。操作はタッチパネル式のコンソールで行う。

F 接続端子

治療中の刹那に取りつけられたモニター用の端子。現在の肉体の状況が、端子を介してフィードバックされる。



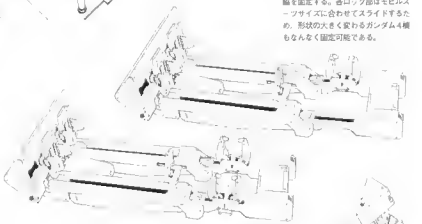
E

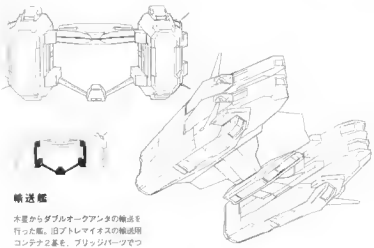


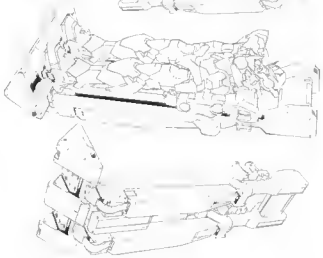
輸送用ハンガー

格納庫内の固定用ハンガー。両脚部と腕を固定する。各ロック部はモビルスーツサイズに合わせてスライドするため、形状の大きく変わるガンダム4機もなんなく固定可能である。

F

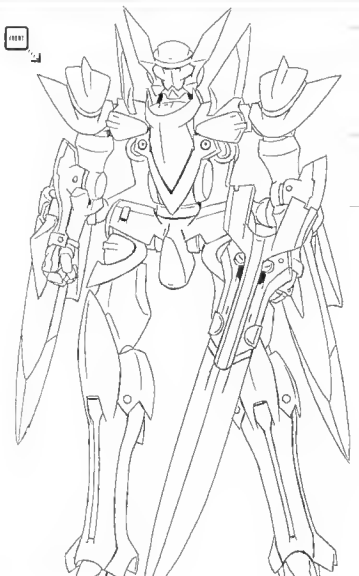






輸送艇

木星からダブルオークアンタの輸送を行った艇。旧ブトレマイオスの輸送用コンテナ2基を、ブリッジパーツでつないでいる。



GNX-Y903VW

ブレイヴ指揮官用試験機

全 高 20.2m
本体重量 65.2t
動 力 GNドライヴ［1］（ダブルドライヴ）
パイロット グラハム・エーカー
特記事項 OS LEIF 搭載

設定解説

Exhibition Commentary

これまでモビルスーツ部隊とは異なる緊急展開部隊の編成を目的として、ユニオン・AEUの技術陣が中心となって開発された新型機。

アロウズ時代に開発されたマスラオがベースとなっているが、ミスター・ブシドーによる運用を目的とした機体であったため、より汎用性を考慮した機体となっている。

大きな特徴として、マスラオなどではオミットされた巡航形態への可変機構が採られる。

これは航続距離の拡大と機動性を両立するもので、求められる要素とノウハウが見事に合致している。コンセプト的には可変機のメリットをより特化させた高い機動性と、火力で圧倒する機体といえる。

構造には、背面と両サイドのバインダーに3つのドライヴソケットを装備する点など、マスラオタイプで導入された設計を継承。野心的ともとれる3ソケット方式だが、これによって拡張性、発展性を含め、様々なトライアルを行うことが可能となった。また開発速度を向上させる点でも、大きな役割を果たしただろう。

現在、指揮官機にはダブルドライヴ、一般機にはシングルドライヴと、異なる2タイプがテストされ、その結果によっては、同一機種でのハイローミックスの可能性も考えられる。

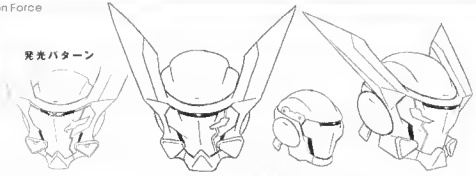
すでに評価試験の段階にあり、独立遊撃部隊ソルブレイヴズによって、先行生産機のテストが始まっていた。GNX-900系では初の正式名称である「ブレイヴ」と名づけられ、量産が決定した暁には、正式な型式が決定される。

開発チャート

GUNDAM
artfact
Virtuous
Astraea
Exia
Dynames
Raphael
Sunrise
Throne
Eins
Tieren
Harute
Kurumi
Kurumi
Seravee
Sunrise
Schwarzes
Reale
Schwarzes
Reale
Exia Repair
Dynames
Repair
Dynames
Repair
Dynames

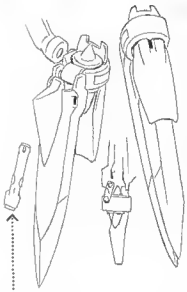
MECHANIC VIEW

発光パターン



1 頭部　メインセンサー

センサー素子で構成された頭部。威嚇用などの発光パターンを表示可能。指揮官用機はブレードアンテナと専用タイプ。

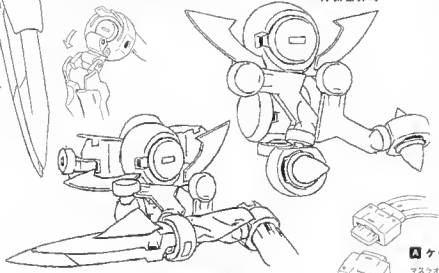


2 サイドバインダー

それぞれに擬似GNドライヴを搭載し、大気圏内用のウイングを内蔵。またバインダー自体がディフェンスロッドとしても機能する。先端部にサイドキャノンを備え、支持アームを可動させることで様々な方向に攻撃可能。それぞれにGNビームサーベルを内蔵する。片側のドライヴが破損した場合は　無傷のドライヴを機体中央に移動させて制御を行う。

ビームサーベル

片側被弾時



サブキャノン横方向発射時

3 マニピュレーター

ユニオン系の意匠を受け継ぐマニピュレーター部。ソレスタルビーイング系とは大きく異なる。

A ケーブル端子

マスラオなどと同じく、粒子供給用ケーブルを備える。GNビームサーベルなどに接続し、ダイレクトな粒子供給を行う。

WEAPON

A GNビームサーベル（指揮官機用）

粒子ビームを用いたサーベル。指揮官機用は大型の高出力タイプである

B GNビームライフル

トレイクハウリングと呼ばれる新型ライフル。オーバーフラッグのトライデントストライカーの発展形。グリップを2つ備えており、右利き　左利きどちらにも対応。先端部を外すと、連射性を重視したショートバレル仕様に。高出力モードでは、先端部を展開して砲撃を行うが連続使用はできず　粒子チャージが必要

C GNビームマシンガン

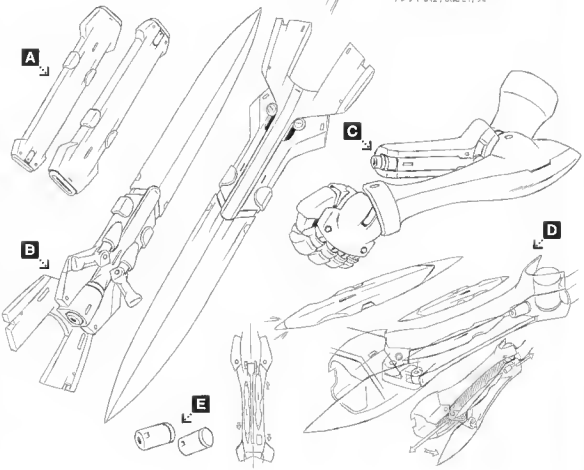
脚部に内蔵された小型のビーム兵器。主にクローズポジション時の後方誤撃用として用いられる。

D GNミサイル

脚部ウェポンベイに2基ずつ搭載　脚部分のハッチを開いて発射する。

E チャクラムグレネード

脚部に1発ずつ搭載　粒子爆弾であり、敵のセンサーを妨害する。



DETAIL

A クルーズポジション

巡航形態。マスラオタイプからの最大の変更点でもあり、航続距離の拡大 および機動性の向上を図ったもの。新型OS「LEIF」を搭載しており、変形移行時の安定性が飛躍的に向上した。変形機としてのソリッドな特性を活かす方向性で開発が進められ、同じ変形機でも量試装化が進んだガンダムハルートよりも優れた機動性・運動性を実現している。基本的にユニオン・AEU系の変形機構を受け継ぐが、脚部を後方に折りたたむなど、変形機構自体に革新が見られる。これは人革連が鹵獲したカンダムキュリオスのデータが、連邦軍への統一でユニオン・AEU技術陣へフィードバックされたためと考えられている。

サイドキャノン
砲身

コックピット

係留用ラッチ

格納庫やステーションで係留する際に用いられるラッチ。サイドバインダーに装備。

増槽型GNコンデンサー

航続距離の拡大を目的とした別体式のGN粒子コンデンサー。背面のドライヴマウントに装着し、粒子を供給する。戦闘時や粒子を使いきった際はパージする。

A

サイドキャノン

バインダー側に装備されたGNキャノン。メインのライフルより威力は低いが、連射が可能なため使い勝手はいい。

主翼（GNブレイド）

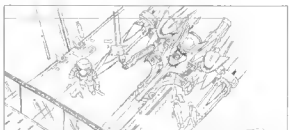
大気圏内で展開する主翼。翼自体にGNフィールドを発生することで、GNブレイドとしても機能する。

メインキャノン

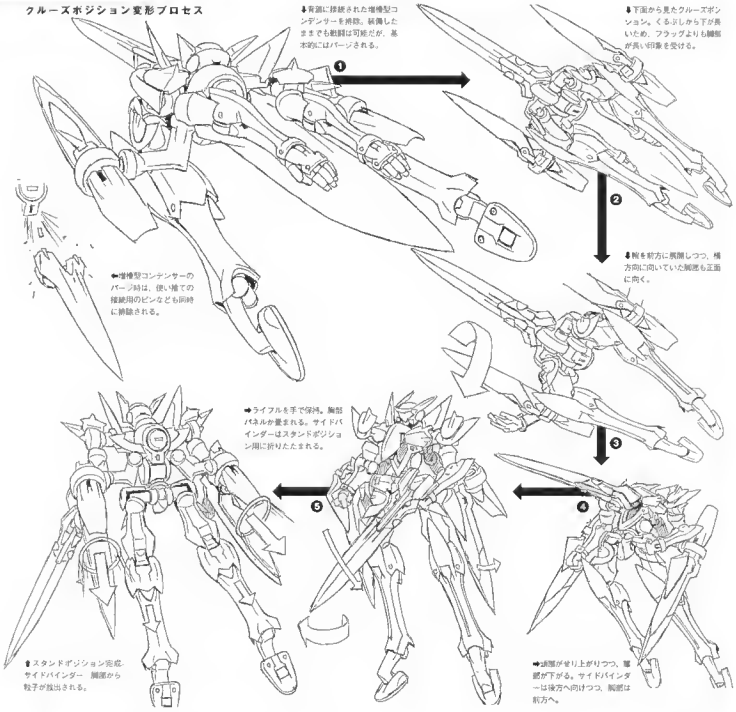
機首部のGNビームライフル。2門のサイドGNキャノンと併用することで、トライバニッシャーを使用可能。

整備中のブレイヴ

宇宙ステーションおよび、地上格納庫で整備中のブレイヴ。脚部のマシンガンを整備する様子や、ランディングギアが確認できる。なお各作業にはAEU製整備用オートマトンが携わっている。



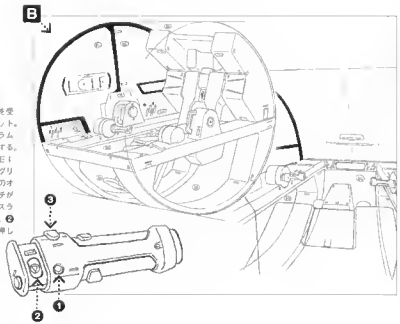
クルーズポジション変形プロセス

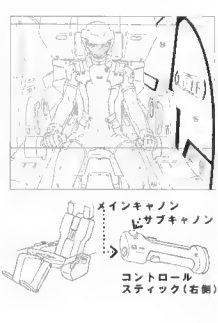


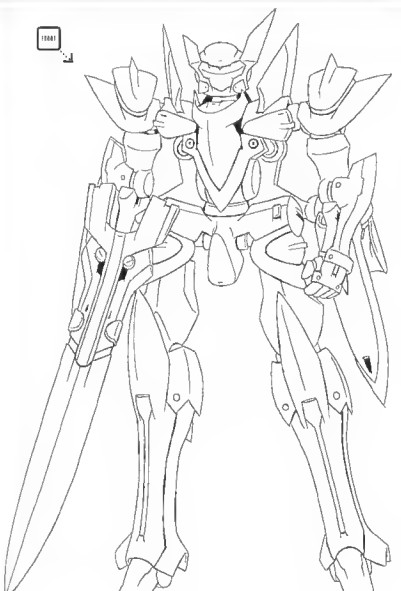
DETAIL

B コクピット

ユニオン・AEUの系譜を受けつぐドラム式コクピット。変形時には、内部のドラムが回転して各形態に対応する。変形時には、新OS「LEIF」の表示が出現する。グリップ部には　トランザムのオーバーロード用のスイッチが装備され　❶を押すとスライドしてスイッチが出現、❷と❸のスイッチを同時押しすることで発動する。







GNK-Y903VS

ブレイヴ 一般用試験機

全 高 20.2m
総 重 量 61.5t
動 力 GNドライヴ[Y]
パイロット ソルブレイヴス
特記事項 OS LEIF搭載

設定解説

ブレイヴの指揮官用試験機とは異なる一般パイロット向けバージョン。練度の高いパイロットを想定したハイパワーな指揮官機とは異なり、より扱いやすさを重視する仕様を目指した。

指揮官機との相違点は、ボディ側のソケットに疑似GNドライヴを1基搭載するシングルドライヴタイプである点、サイドバインダーには、GNコンデンサーを搭載しており、そのためサイドバインダーユニット自体が小型である。これに伴い、サイドキャノンやGNビームサーベルといった武装面も異なっている。他に一般パイロット向けということで、センサーが強化された隊長機とは異なる頭部を採用している。また、カラーリングはこの時代の連邦系主力機に採用されるグリーン系。

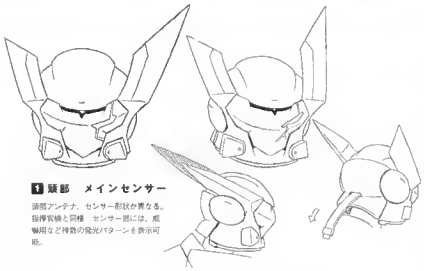
異なるGNドライヴ搭載数で試験を行ったのは、搭載GNドライヴ数を統一すべきか、パイロットの練度で混成とするか結論が出ないまま、「部隊運用状況を実証試験する」ことになったためである。

2つの仕様を同一条件下でテストするという目的を考えれば、GNドライヴ、バインダー、頭部センサー、一部の武装を除く基本構造は、指揮官機、一般機とも共通と考えられる。

なお名称的には「一般用」ではあるが、それはあくまで便宜的なもの。開発背景やソルブレイヴスの目的を考えれば、エース級のパイロットの搭乗を想定していたことは明白である。実際、ソルブレイヴスのメンバーは、オーバーフラッグス隊の生き残りや、PMCトラスト出身者など、練度の高いパイロットで構成されている。

開発チャート

MECHANIC VIEW



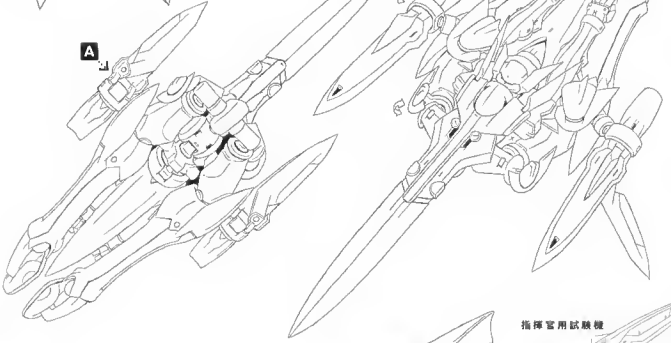
1 頭部　メインセンサー

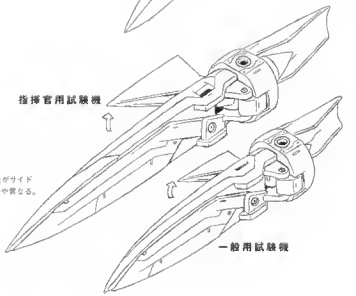
頭部アンテナ、センサー形状が異なる。指揮官機と同様　センサー部には、感知範囲など複数の発光パターンを表示可能。

2 サイドバインダー

指揮官機とは異なり、ＧＮコンテンサーを搭載　そのため、やや小型となっている（下図参照）。ＧＮキャノンや主翼の収納　ヒームサーベルの搭載などの機能面は共通である。

A





指揮官用試験機

一般用試験機

指揮官用試験機

一般用試験機

DETAIL

A クルーズポジション

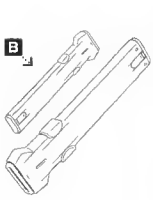
巡航形態　変形機構自体は指揮官機と共通。ただがサイドバインダーが小型であるため　イメージはやや異なる。収納されている主翼も小ぶりである。

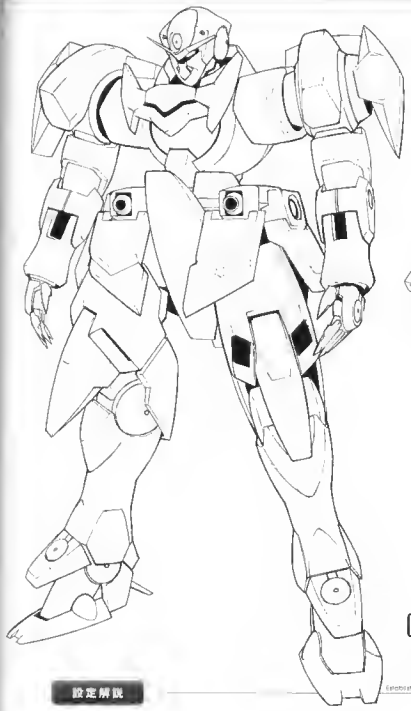
WEAPON

B ＧＮビームサーベル

サイドバインダー内部に装備された格闘用武器　小型となったバインダー内部の搭載スペースの都合や　粒子供給量の影響が、指揮官機のものよりも小型となっている。

B





GNX-603T

ジンクスⅣ

頭頂高	19.0m
本体重量	70.6t
動力	GNドライヴ［T］
パイロット	パトリック・コーラサワー アントレイ・スミルノフ、他

設定解説

Establish a Commentary

連邦軍制式採用機であり、西暦2314年における主力機。旧連邦体制での主力機は、アヘッドへ移行しかけていた。が、アロウズの蛮行が明るみに出たことで、同組織のイメージが強いアヘッドの開発は打ち切られ、GN-X系が再びクローズアップされる。

GN-X系は、6年前に提供された30機のGN-X Ⅰがベースとなっており、Ⅰ型からⅢ型に至るまでフレームなどの基本構造は共通。またⅢ型は、ハイローミックス思想のロー を担う機体となり、量産化と普及型を目指したため、よりフラットな特性となった。アヘッドに代わる主力機の開発は急務である中、導きだされたのは、GN-Xの基本コンポーネントを利用した高性能化だった。

生産中止となったアヘッドの技術も、そのままGN-XⅣへ転用。またソレスタルビーイング号が連邦軍の管理下に置かれたことで、トランザムの採用やガンダム系技術の利用し、ヴェーダのバックアップも実現した。

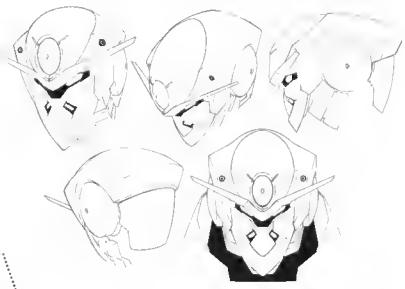
同機で特徴的なのは豊富な武装だ。本来、GN-XⅣは万人向けの汎用機だが、豊富な武装とオプションの選択で、特定の条件下に特化するカスタマイズも可能であった。それはガンダムの特性ともいえ、こうした面でもヴェーダのフィードバックを感じさせる。

また、隊長機と一般機で武装選択の差を設けることで、疑似ハイローミックス的な思想を採用。同機体で差を持たせるというトライアルはブレイヴでも行われており、この時代の連邦軍モビルスーツ開発のトレンドであったのかもしれない。

開発チャート

Development chart

MECHANIC FILE



1 頭部　メインカメラ

ガンダムを思わせるアンテナを採用。X字に配置された4眼のGN-X系フェイスは継承する。

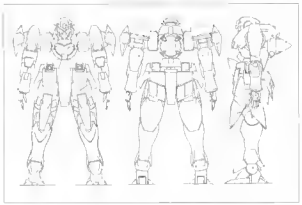
2 胸部

GNドライヴ自体をフレームとして活用する構造は　スローネ系に通ずる。コクピットは腹部前に設けられる。アヘッドからの技術を転用したスラスターは　アヘッドとは異なり、肩部にマウントされる。

GNドライヴ

コクピット

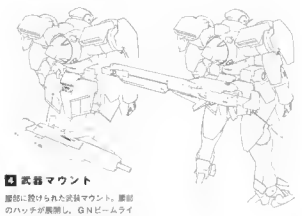
三面図



GNバルカン

2 肩部　シールド

肩部にハードポイントを装備　通常は小型シールドを装備するが、GNシールドや武装マウントになる。なおマウント部は　フレキシブルに可動する。



4 武器マウント

腰部に設けられた武装マウント。腰部のハッチが展開し、GNビームライフルのサイドグリップで接続する。

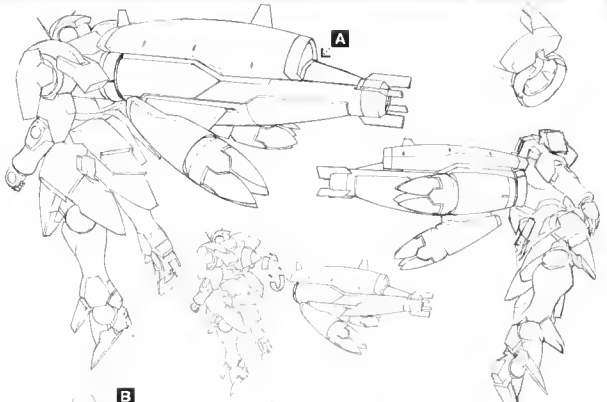
DETAIL

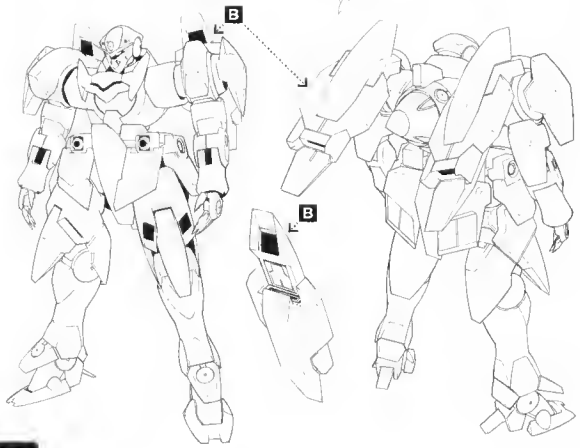
A 長距離ブースター

宇宙開発時代に突入した西暦2314年では、モビルスーツの活動エリアにもさらなる拡大が求められるようになった。アヘッドの長距離ブースターを転用し、GN-X Ⅳ用として対応している。

B 増加粒子タンク

スラスターにマウントする粒子タンク＋スラスター。こちらはビームへの粒子供給を行わず、純粋に粒子を移動に用いるためのオプション装備。





WEAPON

C GN ビームサーベル

歴代GN-X共通の構造である腰部収納のビームサーベル。旧と違い、膝アーマーが展開することで取りだしやすくなっている。

WEAPON

D GN ロングライフル

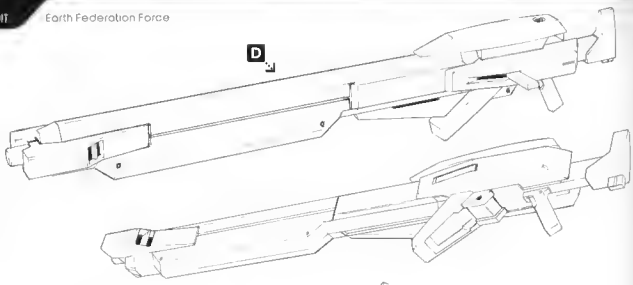
GN-X IVの主武装であるGNビームライフルの大出力ロングバレル仕様。対艦や要塞攻撃に適した武装と考えられるバレル変更でロング／ショートが選択式であり、コンセプト自体はアヘッドから踏襲されている。一般パイロットも自由に選択可能。

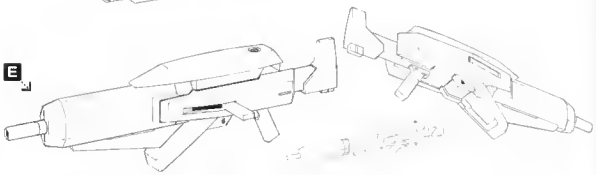
E GN ショート ライフル

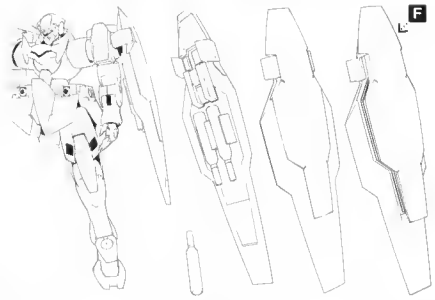
GN-X IV専用GNビームライフル。こちらが標準仕様であり、オプションのバレルを装着するとロングバレルになる。取り回しや装弾性に優れ、対モビルスーツ戦などには、こちらで対応していただろう。

F GNシールド

イノベイドの技術がフィードバックされ、GNフィールドを展開可能に。内側のマウントには、GNハンドグレネード2を装備　なお、両肩にGNシールドを装備するダブルシールドが許されるのは隊長機のみ。







GNハンドグレネード

Equipped Pattern

装備パターン1

基本装備タイプ1

基本装備タイプ2

基本装備タイプ3

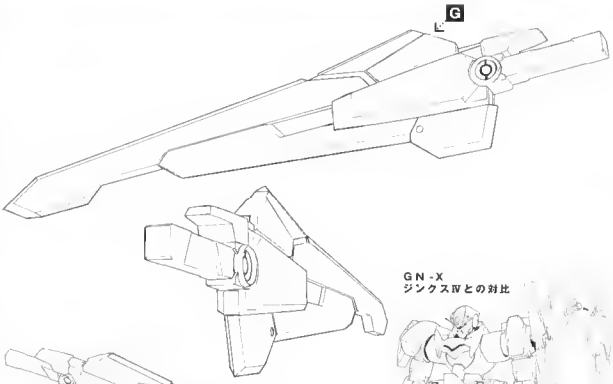
WEAPON

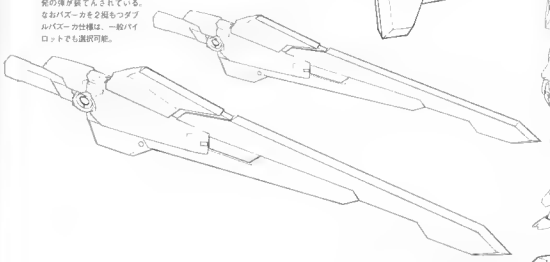
G GN バスターソード

GNXⅡでトライアルされていた大型の実体剣。刀身部にGNフィールドを展開することで、ＥＬＳから取りこまれることなく、近接攻撃を行うことが可能。ＥＬＳ戦に有効と判断されたため、急きょ取り寄せられた。そのため数は少なく、アンドレイ機をはじめ数機に搭載されたに過ぎない。携行時は、腰部ハードポイントに装備する。

H NGN バズーカ

カートリッジ式でＧＮ粒子弾や粒子復旧弾を発射可能。1カートリッジには、6～7発の弾が装てんされている。なおバズーカを2挺もつダブルバズーカ仕様は、一般パイロットでも選択可能。



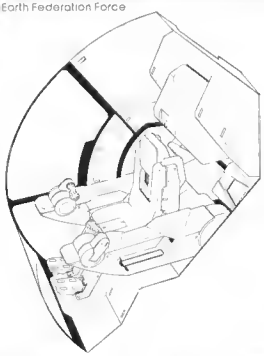


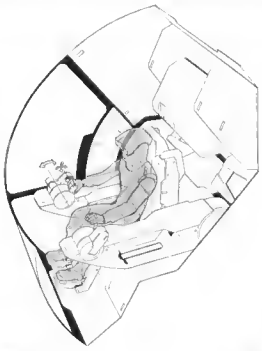
GN-X
ジンクスⅣとの対比

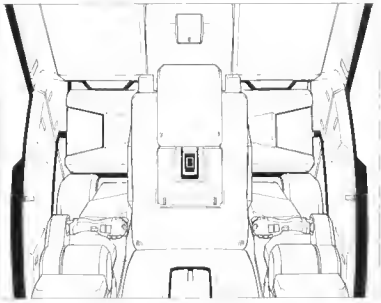
DETAIL

1 コクピット

GN-X Ⅰから共通のレイアウトとなるコクピット。正面モニターとの距離はほとんどなく、スペースはそれほど広くはない。Ⅳではイノベイド専用機と同様、ヴェーダからのバックアップを受け、OSも大幅に進化。ソフト面でもこれまでのGN-Xとは比べ物にならないほどパワーアップを果たしている。



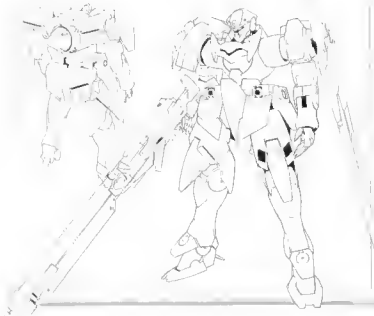




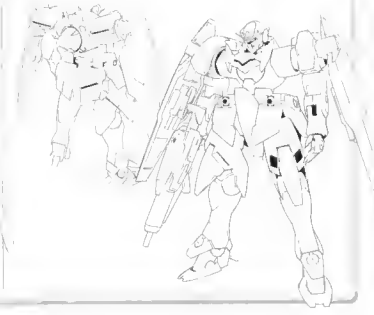
装備パターン2

Equipped Pattern

アンドレイ機



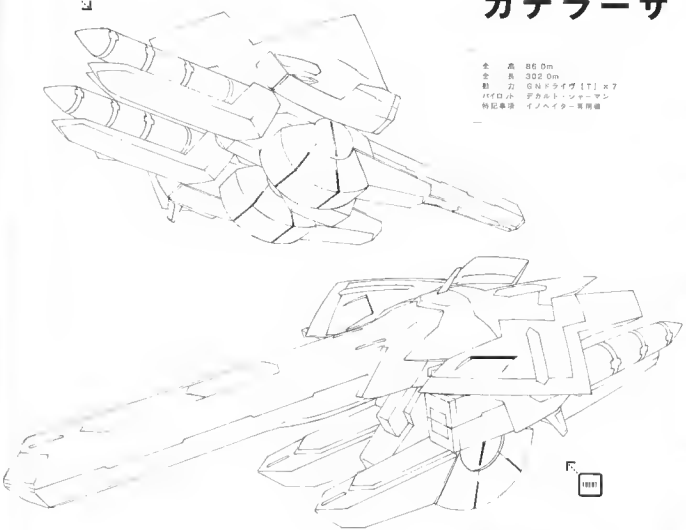
バトリック機



GNMA-Y0002V

ガデラーザ

全　高　86.0m
全　長　302.0m
動　力　GNドライヴ［T］×7
パイロット　デカルト・シャーマン
特記事項　イノベイター専用機



設定解説

Explanation & Commentary

前大戦後、デカルト・シャーマンがイノベイターとして目覚めたことを受け、地球連邦軍が開発した初のイノベイター専用モビルアーマー　対話のために作られたダブルオークアンタとは相反する機体で、能力を純粋に戦闘で活用することを目的とする。その戦闘能力は、スペック上はモビルスーツ５個小隊に匹敵するという。

地球連邦軍によって開発された機体だが、形式的にはGNMA-Y0001 エンプラスなどと同じ大型モビルアーマーであり、ガシリーズなどイノベイドの技術が多数盛り込まれている。脳量子波制御技術もイノベイドから多くの情報がもたらされ、機体にはイノベイター対応の各種実験的な装備が数多く搭載されたという。また、デカルトのパイロットスーツも特殊で、脳量子波遮断機能を備えるため、ＥＬＳからの干渉が弱がれていた（ファング制御など、機能に影響する特定のチャンネルのみオープンされる）。

脳量子制御技術を活用した装備の１つが、多数のファングを遠隔操作することだろう。ガデラーザは、GNドライヴを搭載する大型ファング、そこに内蔵される小型ファングなど、合計１５４機の同時制御が可能。通常のパイロットでは不可能であり、イノベイターの驚異的な力をあらわしている。

一方、構造面で革新的なのはテール部のGNドライヴで、左右それぞれに疑似GNドライヴを３基内蔵した直列型を採用。さらに機体内部にも１機の疑似GNドライヴを搭載。この革新的な装備によって、機動性と大出力を実現しているのだろう。

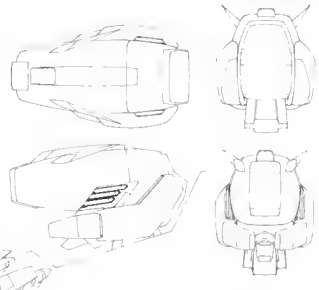
開発チャート

Development chart

MECHANIC VIEW

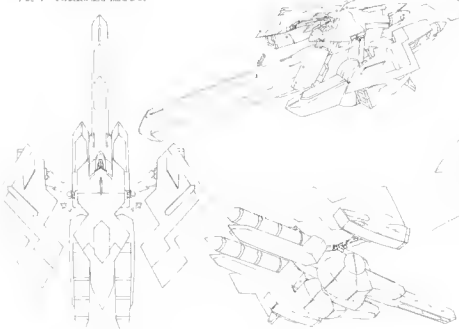
1 頭部

通常時は収納され、戦闘モードで出現する頭部。三連カメラアイはアルケーガンダムにも通じるデザイン。イノベイター技術の流入を感じさせる。



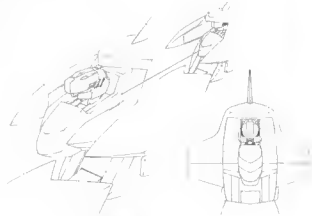
戦闘モード

上半身がせり上がり　両サイドのウイングを展開　センサーを兼ねる頭部が出現する。すべての武装が使用可能となる。



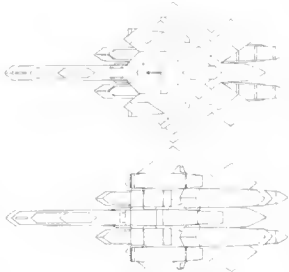
2 胸部

戦闘形態で上半身がせり上がり　まるでモビルスーツを思わせる胸部を形成。上半身だけ見ると、イノベイター系モビルスーツの系譜を受け継いでいることがよくわかる。



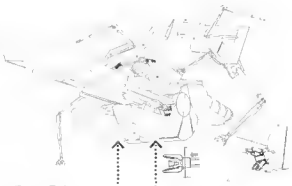
3 GNドライヴ

両方に伸びたコーンには　それぞれに3基の疑似GNドライヴを搭載。ドライヴ起動時には、接続部が展開する。このほか機体にも疑似GNドライヴ1機を搭載している。



4 ファンクコンテナ展開時

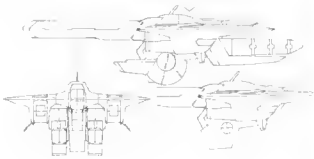
機体下部に装備する2基の大型コンテナ。それぞれ7機ずつ大型GNファングを搭載。コンテナトラムの中央部が機能し　ある程度の射出方向の調整が可能。

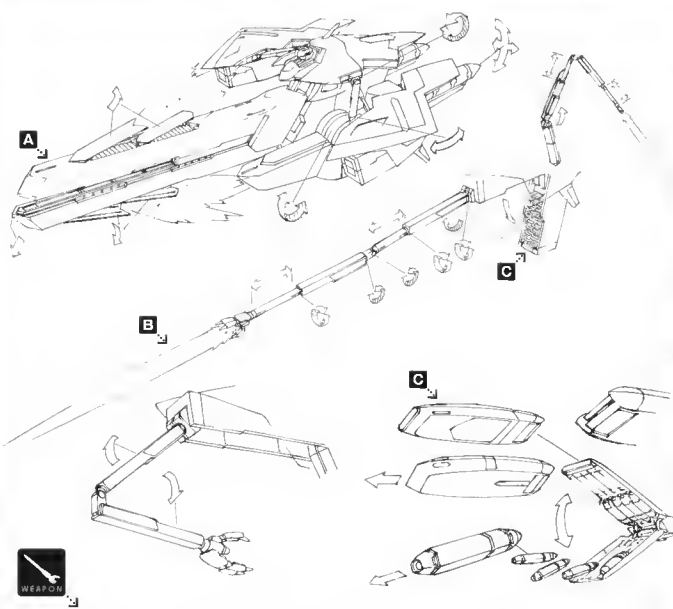


ファングコンテナ

6 GNブラスター

機体中央部に備えられた大型GN粒子ビーム兵器。





WEAPON

A GNブラスター

搭載武器の中でもっとも強力なビーム兵器。艦船クラスでも一撃で吹り飛ばすほどの威力をほこる。その威力のため、発射後は上下のパネルを展開する強制放熱が必要とされ、連続使用には対応しない。

B 隠し腕

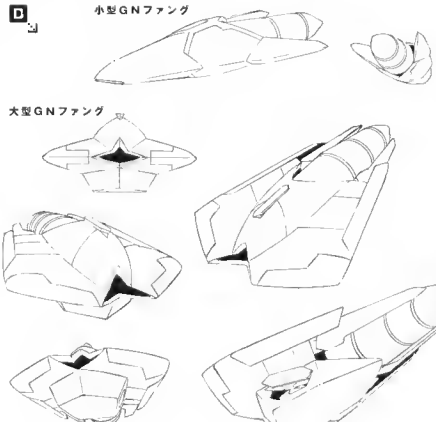
左右のウイング内に装備された戦闘用アーム。上下に2本ずつ、合計4本備える（下部アームはコンテナ上部から展開）。先端部はGNビーム砲としての機能のほか、GNビームサーベルとしても使用可能である。

C GNミサイル

ウイング下部のコンテナに搭載、左右各16発ずつ、合計32発を搭載。本質的にはミサイルキャリーであり、内部に8発の小型GNミサイルを搭載している。

D GNファング

機体下部のコンテナ左右に各6機左右カタパルト同に各1機の大型GNファングを搭載（合計14機）。残機にはそれぞれ疑似GNドライヴを搭載、中には各10機の小型GNファングが搭載され、ファングキャリーの役割を果たす。



GNT-0000
Gundam Kyrios
Gundam Virtue
Raphael Gundam
Sariel Gundam
Gundam Throne Eins
GN Archer
Trans-Am Raiser
Trans-Am Booster
Seven Stars
Gundam Nadleeh
Gundam Nadleeh Kai
Gundam Schwarzer
Gundam Schwarzer New Type
GN-X III
Gundam Astraea
GNT-0000 00 Qan[T]
Gundam Tallgeese III
Gundam Heaven
Raphael Gundam
Sariel Gundam
Gundam Throne Eins
Gundam Throne Zwei
Gundam Throne Drei
Gundam Throne Drei Custom
Gundam Throne Drei Custom Type
Gundam Throne Drei Custom Type Ver.2
Gundam Throne Drei Custom Type Ver.3
Gundam Throne Drei Custom Type Ver.4
Gundam Throne Drei Custom Type Ver.5
Gundam Throne Drei Custom Type Ver.6
Gundam Throne Drei Custom Type Ver.7
Gundam Throne Drei Custom Type

WEAPON

E 小型GNファング GNブラスター・ GNスピア

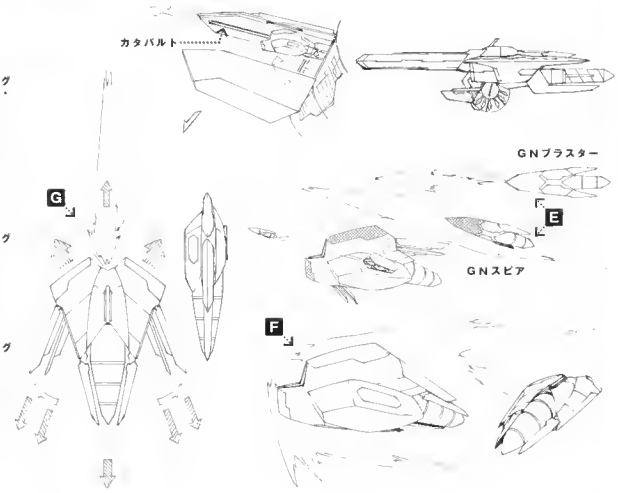
大型ファングに搭載される小型ファング。合計140機展開可能である。先端部からヒームを発振して攻撃するGNブラスター ビームをくさび状に展開して近接攻撃を行うGNスピアの2種類のモードがある。

F 大型GNファング GNカッター

先端部から放出した粒子ビームをカッター状に展開。大型ファングの両サイドから小型ファングが発射される様子もわかる。

G 大型GNファング GNブラスター

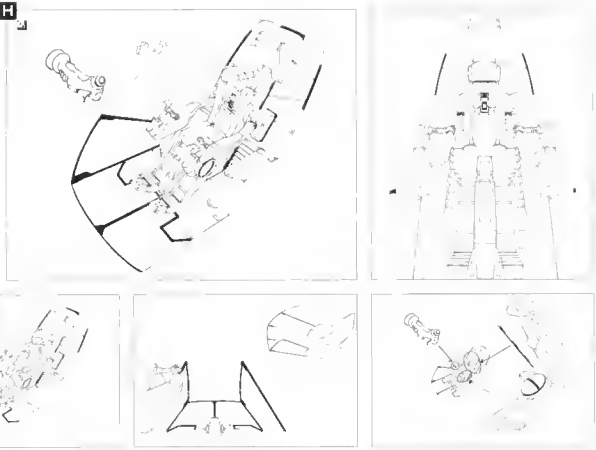
先端部から放つ粒子ビーム攻撃。疑似GNドライヴを搭載するため 通常のファングよりも長い活動時間と高出力を誇る。シルエットから、複数に疑似GNドライヴを搭載されていることがわかる。



DETAIL

H コクピット

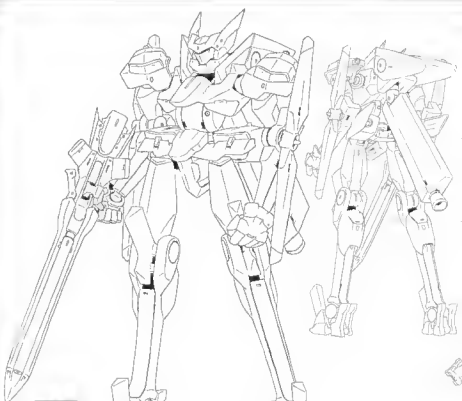
基本構成はGN-X系コクピットに近く、連邦軍内で規格が統一され始めていることがうかがえる。擬量子波を使用するコントロールユニットやイノベイター用のOSが搭載されていると考えられる。



SVMS-01OA

オーバーフラッグ宇宙型（連邦カラー）

全 高　17.9m
重　量　69.7 t
動　力　バッテリー
パイロット　地球連邦軍パイロット



DETAIL

クルーズポジション

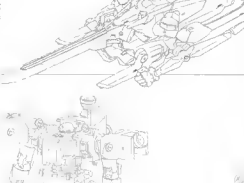
宇宙用装備に換装したオーバーフラッグの宇宙戦仕様　新型リニアライフル、トライデント・ストライカーを装備

MSJ-06II-E

ティエレン宇宙型（連邦カラー）

旧人革連の宇宙用モビルスーツ、連邦カラーにリペイントされてＥＬＳ戦に参戦した。

全 高　18.2m
重　量　127.5t
動　力　バッテリー



AEU-05OP

ヘリオン宇宙型（連邦カラー）

AEUの宇宙用モビルスーツ。イナクト以前の主力機、基本性能に変更はない

全 高　15.4m
重　量　67.0t
動　力　バッテリー

AEU-09OP

イナクト宇宙型（連邦カラー）

AEUがフラッグを参考にして開発した機体を宇宙用に換装。現在では旧型機である。

全 高　17.6m
重　量　66.8t
動　力　バッテリー

VMS-15OP

リアルド宇宙型（連邦カラー）

ユニオンの宇宙用旧型機で、多くの国に輸出された。カタロンでも使用されていた。

全 高　15.3m
重　量　60.0t
動　力　バッテリー

GNX-609T

ジンクスⅢ（コロニー公社所属機）

旧連邦の主力機 数機が運用・武装を限つきで、コロニー公社へと卸された。

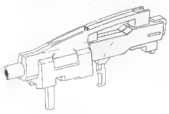
全 高　19.0m
重　量　69.5 t
動　力　ＧＮドライヴ［Ｔ］

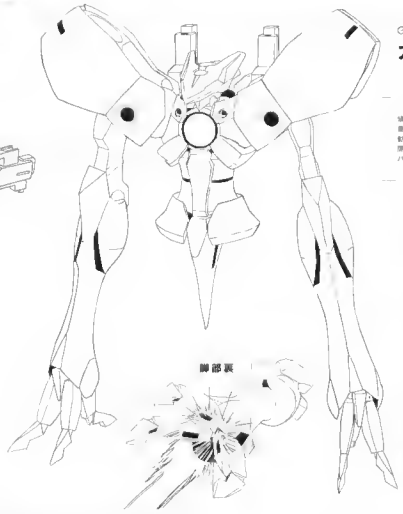
GUNDAM
Gundam Kyrios
Gundam Throne
Gundam Dynames
Gundam Dynames Repair
GUNDAM Dynames Repair
Iron-Blooded Orphans Tekkadan
Mobile Suit Gundam
Mobile Suit Gundam Unicorn
Mobile Suit Gundam Unicorn RE:0096
Mobile Suit Gundam Wing Endless Waltz
Mobile Suit Gundam Wing Endless Waltz Proto Type
Mobile Suit Gundam Wing Endless Waltz Specials
Mobile Suit Gundam Wing Frozen Teardrop
Mobile Suit Gundam Wing Frozen Teardrop Special Type
Mobile Suit Gundam Wing Frozen Teardrop Trial Type
Mobile Suit Gundam Wing Operation Meteor
Mobile Suit Gundam Wing Operation Meteor Special Type
Mobile Suit Gundam Wing Operation Meteor Trial Type
Mobile Suit Gundam Wing Proto Type
Mobile Suit Gundam Wing Proto Type Special Type
Mobile Suit Gundam Wing Proto Type Trial Type
ORB
ORB Special Type
ORB Trial Type
Shadow Tiger
Shadow Tiger Special Type
Shadow Tiger Trial Type
Sleeves
Sleeves Special Type
Sleeves Trial Type
Strike Noir
Strike Noir Special Type
Strike Noir Trial Type
Strike Rouge
Strike Rouge Special Type
Strike Rouge Trial Type
Throne Eins
Throne Eins Special Type
Throne Eins Trial Type
Throne Zwei
Throne Zwei Special Type
Throne Zwei Trial Type
Virtue
Virtue Special Type
Virtue Trial Type
00
00 Special Type
00 Trial Type
00 Qan[T]
00 Qan[T] Special Type
00 Qan[T] Trial Type
00 Raiser
00 Raiser Special Type
00 Raiser Trial Type
00 Sky
00 Sky Special Type
00 Sky Trial Type
Exia
Exia Special Type
Exia Trial Type
Exia Repair
Exia Repair Special Type
Exia Repair Trial Type
Exia Repair II
Exia Repair II Special Type
Exia Repair II Trial Type
Exia Repair III
Exia Repair III Special Type
Exia Repair III Trial Type
Kyrios
Kyrios Special Type
Kyrios Trial Type
Throne
Throne Special Type
Throne Trial Type
Astraea
Astraea Special Type
Astraea Trial Type
Astraea Type F
Astraea Type F Special Type
Astraea Type F Trial Type
Cherudim Gundam
Cherudim Gundam Special Type
Cherudim Gundam Trial Type
Cherudim Gundam GN-X IV
Cherudim Gundam GN-X IV Special Type
Cherudim Gundam GN-X IV Trial Type
Cherudim Gundam Saga
Cherudim Gundam Saga Special Type
Cherudim Gundam Saga Trial Type
Cherudim Gundam Saga Sister Type
Cherudim Gundam Saga Sister Special Type
Cherudim Gundam Saga Sister Trial Type
Harute
Harute Special Type
Harute Trial Type
Harute Custom
Harute Custom Special Type
Harute Custom Trial Type
Harute Custom II
Harute Custom II Special Type
Harute Custom II Trial Type
Harute Custom III
Harute Custom III Special Type
Harute Custom III Trial Type
Harute Custom IV
Harute Custom IV Special Type
Harute Custom IV Trial Type
Harute Custom V
Harute Custom V Special Type
Harute Custom V Trial Type
Harute Custom VI
Harute Custom VI Special Type
Harute Custom VI Trial Type
Harute Custom VII
Harute Custom VII Special Type
Harute Custom VII Trial Type
Harute Custom VIII
Harute Custom VIII Special Type
Harute Custom VIII Trial Type
Harute Custom IX
Harute Custom IX Special Type
Harute Custom IX Trial Type
Harute Custom X
Harute Custom X Special Type
Harute Custom X Trial Type
Harute Custom XI
Harute Custom XI Special Type
Harute Custom XI Trial Type
Harute Custom XII
Harute Custom XII Special Type
Harute Custom XII Trial Type
Harute Custom XIII
Harute Custom XIII Special Type
Harute Custom XIII Trial Type
Harute Custom XIV
Harute Custom XIV Special Type
Harute Custom XIV Trial Type
Harute Custom XV
Harute Custom XV Special Type
Harute Custom XV Trial Type
Harute Custom XVI
Harute Custom XVI Special Type
Harute Custom XVI Trial Type
Harute Custom XVII
Harute Custom XVII Special Type
Harute Custom XVII Trial Type
Harute Custom XVIII
Harute Custom XVIII Special Type
Harute Custom XVIII Trial Type
Harute Custom XIX
Harute Custom XIX Special Type
Harute Custom XIX Trial Type
Harute Custom XX
Harute Custom XX Special Type
Harute Custom XX Trial Type
Harute Custom XXI
Harute Custom XXI Special Type
Harute Custom XXI Trial Type
Harute Custom XXII
Harute Custom XXII Special Type
Harute Custom XXII Trial Type
Harute Custom XXIII
Harute Custom XXIII Special Type
Harute Custom XXIII Trial Type
Harute Custom XXIV
Harute Custom XXIV Special Type
Harute Custom XXIV Trial Type
Harute Custom XXV
Harute Custom XXV Special Type
Harute Custom XXV Trial Type
Harute Custom XXVI
Harute Custom XXVI Special Type
Harute Custom XXVI Trial Type
Harute Custom XXVII
Harute Custom XXVII Special Type
Harute Custom XXVII Trial Type
Harute Custom XXVIII
Harute Custom XXVIII Special Type
Harute Custom XXVIII Trial Type
Harute Custom XXIX
Harute Custom XXIX Special Type
Harute Custom XXIX Trial Type
Harute Custom XXX
Harute Custom XXX Special Type
Harute Custom XXX Trial Type
Harute Custom XXXI
Harute Custom XXXI Special Type
Harute Custom XXXI Trial Type
Harute Custom XXXII
Harute Custom XXXII Special Type
Harute Custom XXXII Trial Type
Harute Custom XXXIII
Harute Custom XXXIII Special Type
Harute Custom XXXIII Trial Type
Harute Custom XXXIV
Harute Custom XXXIV Special Type
Harute Custom XXXIV Trial Type
Harute Custom XXXV
Harute Custom XXXV Special Type
Harute Custom XXXV Trial Type
Harute Custom XXXVI
Harute Custom XXXVI Special Type
Harute Custom XXXVI Trial Type
Harute Custom XXXVII
Harute Custom XXXVII Special Type
Harute Custom XXXVII Trial Type
Harute Custom XXXVIII
Harute Custom XXXVIII Special Type
Harute Custom XXXVIII Trial Type
Harute Custom XXXIX
Harute Custom XXXIX Special Type
Harute Custom XXXIX Trial Type
Harute Custom XL
Harute Custom XL Special Type
Harute Custom XL Trial Type
Harute Custom XLI
Harute Custom XLI Special Type
Harute Custom XLI Trial Type
Harute Custom XLII
Harute Custom XLII Special Type
Harute Custom XLII Trial Type
Harute Custom XLIII
Harute Custom XLIII Special Type
Harute Custom XLIII Trial Type
Harute Custom XLIV
Harute Custom XLIV Special Type
Harute Custom XLIV Trial Type
Harute Custom XLV
Harute Custom XLV Special Type
Harute Custom XLV Trial Type
Harute Custom XLVI
Harute Custom XLVI Special Type
Harute Custom XLVI Trial Type
Harute Custom XLVII
Harute Custom XLVII Special Type
Harute Custom XLVII Trial Type
Harute Custom XLVIII
Harute Custom XLVIII Special Type
Harute Custom XLVIII Trial Type
Harute Custom XLIX
Harute Custom XLIX Special Type
Harute Custom XLIX Trial Type
Harute Custom L
Harute Custom L Special Type
Harute Custom L Trial Type
Harute Custom LI
Harute Custom LI Special Type
Harute Custom LI Trial Type
Harute Custom LII
Harute Custom LII Special Type
Harute Custom LII Trial Type
Harute Custom LIII
Harute Custom LIII Special Type
Harute Custom LIII Trial Type
Harute Custom LIV
Harute Custom LIV Special Type
Harute Custom LIV Trial Type
Harute Custom LV
Harute Custom LV Special Type
Harute Custom LV Trial Type
Harute Custom LVI
Harute Custom LVI Special Type
Harute Custom LVI Trial Type
Harute Custom LVII
Harute Custom LVII Special Type
Harute Custom LVII Trial Type
Harute Custom LVIII
Harute Custom LVIII Special Type
Harute Custom LVIII Trial Type
Harute Custom LIX
Harute Custom LIX Special Type
Harute Custom LIX Trial Type
Harute Custom LX
Harute Custom LX Special Type
Harute Custom LX Trial Type
Harute Custom LXI
Harute Custom LXI Special Type
Harute Custom LXI Trial Type
Harute Custom LXII
Harute Custom LXII Special Type
Harute Custom LXII Trial Type
Harute Custom LXIII
Harute Custom LXIII Special Type
Harute Custom LXIII Trial Type
Harute Custom LXIV
Harute Custom LXIV Special Type
Harute Custom LXIV Trial Type
Harute Custom LXV
Harute Custom LXV Special Type
Harute Custom LXV Trial Type
Harute Custom LXVI
Harute Custom LXVI Special Type
Harute Custom LXVI Trial Type
Harute Custom LXVII
Harute Custom LXVII Special Type
Harute Custom LXVII Trial Type
Harute Custom LXVIII
Harute Custom LXVIII Special Type
Harute Custom LXVIII Trial Type
Harute Custom LXIX
Harute Custom LXIX Special Type
Harute Custom LXIX Trial Type
Harute Custom LXX
Harute Custom LXX Special Type
Harute Custom LXX Trial Type
Harute Custom LXXI
Harute Custom LXXI Special Type
Harute Custom LXXI Trial Type
Harute Custom LXXII
Harute Custom LXXII Special Type
Harute Custom LXXII Trial Type
Harute Custom LXXIII
Harute Custom LXXIII Special Type
Harute Custom LXXIII Trial Type
Harute Custom LXXIV
Harute Custom LXXIV Special Type
Harute Custom LXXIV Trial Type
Harute Custom LXXV
Harute Custom LXXV Special Type
Harute Custom LXXV Trial Type
Harute Custom LXXVI
Harute Custom LXXVI Special Type
Harute Custom LXXVI Trial Type
Harute Custom LXXVII
Harute Custom LXXVII Special Type
Harute Custom LXXVII Trial Type
Harute Custom LXXVIII
Harute Custom LXXVIII Special Type
Harute Custom LXXVIII Trial Type
Harute Custom LXXIX
Harute Custom LXXIX Special Type
Harute Custom LXXIX Trial Type
Harute Custom LXXX
Harute Custom LXXX Special Type
Harute Custom LXXX Trial Type
Harute Custom LXXXI
Harute Custom LXXXI Special Type
Harute Custom LXXXI Trial Type
Harute Custom LXXXII
Harute Custom LXXXII Special Type
Harute Custom LXXXII Trial Type
Harute Custom LXXXIII
Harute Custom LXXXIII Special Type
Harute Custom LXXXIII Trial Type
Harute Custom LXXXIV
Harute Custom LXXXIV Special Type
Harute Custom LXXXIV Trial Type
Harute Custom LXXXV
Harute Custom LXXXV Special Type
Harute Custom LXXXV Trial Type
Harute Custom LXXXVI
Harute Custom LXXXVI Special Type
Harute Custom LXXXVI Trial Type
Harute Custom LXXXVII
Harute Custom LXXXVII Special Type
Harute Custom LXXXVII Trial Type
Harute Custom LXXXVIII
Harute Custom LXXXVIII Special Type
Harute Custom LXXXVIII Trial Type
Harute Custom LXXXIX
Harute Custom LXXXIX Special Type
Harute Custom LXXXIX Trial Type
Harute Custom XC
Harute Custom XC Special Type
Harute Custom XC Trial Type
Harute Custom XCI
Harute Custom XCI Special Type
Harute Custom XCI Trial Type
Harute Custom XCII
Harute Custom XCII Special Type
Harute Custom XCII Trial Type
Harute Custom XCIII
Harute Custom XCIII Special Type
Harute Custom XCIII Trial Type
Harute Custom XCIV
Harute Custom XCIV Special Type
Harute Custom XCIV Trial Type
Harute Custom XCV
Harute Custom XCV Special Type
Harute Custom XCV Trial Type
Harute Custom XCVI
Harute Custom XCVI Special Type
Harute Custom XCVI Trial Type
Harute Custom XCVII
Harute Custom XCVII Special Type
Harute Custom XCVII Trial Type
Harute Custom XCVIII
Harute Custom XCVIII Special Type
Harute Custom XCVIII Trial Type
Harute Custom XCIX
Harute Custom XCIX Special Type
Harute Custom XCIX Trial Type
Harute Custom C
Harute Custom C Special Type
Harute Custom C Trial Type
Harute Custom CI
Harute Custom CI Special Type
Harute Custom CI Trial Type
Harute Custom CII
Harute Custom CII Special Type
Harute Custom CII Trial Type
Harute Custom CIII
Harute Custom CIII Special Type
Harute Custom CIII Trial Type
Harute Custom CIV
Harute Custom CIV Special Type
Harute Custom CIV Trial Type
Harute Custom CV
Harute Custom CV Special Type
Harute Custom CV Trial Type
Harute Custom CVI
Harute Custom CVI Special Type
Harute Custom CVI Trial Type
Harute Custom CVII
Harute Custom CVII Special Type
Harute Custom CVII Trial Type
Harute Custom CVIII
Harute Custom CVIII Special Type
Harute Custom CVIII Trial Type
Harute Custom CIX
Harute Custom CIX Special Type
Harute Custom CIX Trial Type
Harute Custom CX
Harute Custom CX Special Type
Harute Custom CX Trial Type
Harute Custom CXI
Harute Custom CXI Special Type
Harute Custom CXI Trial Type
Harute Custom CXII
Harute Custom CXII Special Type
Harute Custom CXII Trial Type
Harute Custom CXIII
Harute Custom CXIII Special Type
Harute Custom CXIII Trial Type
Harute Custom CXIV
Harute Custom CXIV Special Type
Harute Custom CXIV Trial Type
Harute Custom CXV
Harute Custom CXV Special Type
Harute Custom CXV Trial Type
Harute Custom CXVI
Harute Custom CXVI Special Type
Harute Custom CXVI Trial Type
Harute Custom CXVII
Harute Custom CXVII Special Type
Harute Custom CXVII Trial Type
Harute Custom CXVIII
Harute Custom CXVIII Special Type
Harute Custom CXVIII Trial Type
Harute Custom CXIX
Harute Custom CXIX Special Type
Harute Custom CXIX Trial Type
Harute Custom CXX
Harute Custom CXX Special Type
Harute Custom CXX Trial Type
Harute Custom CXXI
Harute Custom CXXI Special Type
Harute Custom CXXI Trial Type
Harute Custom CXXII
Harute Custom CXXII Special Type
Harute Custom CXXII Trial Type
Harute Custom CXXIII
Harute Custom CXXIII Special Type
Harute Custom CXXIII Trial Type
Harute Custom CXXIV
Harute Custom CXXIV Special Type
Harute Custom CXXIV Trial Type
Harute Custom CXXV
Harute Custom CXXV Special Type
Harute Custom CXXV Trial Type
Harute Custom CXXVI
Harute Custom CXXVI Special Type
Harute Custom CXXVI Trial Type
Harute Custom CXXVII
Harute Custom CXXVII Special Type
Harute Custom CXXVII Trial Type
Harute Custom CXXVIII
Harute Custom CXXVIII Special Type
Harute Custom CXXVIII Trial Type
Harute Custom CXXIX
Harute Custom CXXIX Special Type
Harute Custom CXXIX Trial Type
Harute Custom CXXX
Harute Custom CXXX Special Type
Harute Custom CXXX Trial Type
Harute Custom CXXXI
Harute Custom CXXXI Special Type
Harute Custom CXXXI Trial Type
Harute Custom CXXXII
Harute Custom CXXXII Special Type
Harute Custom CXXXII Trial Type
Harute Custom CXXXIII
Harute Custom CXXXIII Special Type
Harute Custom CXXXIII Trial Type
Harute Custom CXXXIV
Harute Custom CXXXIV Special Type
Harute Custom CXXXIV Trial Type
Harute Custom CXXXV
Harute Custom CXXXV Special Type
Harute Custom CXXXV Trial Type
Harute Custom CXXXVI
Harute Custom CXXXVI Special Type
Harute Custom CXXXVI Trial Type
Harute Custom CXXXVII
Harute Custom CXXXVII Special Type
Harute Custom CXXXVII Trial Type
Harute Custom CXXXVIII
Harute Custom CXXXVIII Special Type
Harute Custom CXXXVIII Trial Type
Harute Custom CXXXIX
Harute Custom CXXXIX Special Type
Harute Custom CXXXIX Trial Type
Harute Custom CXL
Harute Custom CXL Special Type
Harute Custom CXL Trial Type
Harute Custom CXLI
Harute Custom CXLI Special Type
Harute Custom CXLI Trial Type
Harute Custom CXLII
Harute Custom CXLII Special Type
Harute Custom CXLII Trial Type
Harute Custom CXLIII
Harute Custom CXLIII Special Type
Harute Custom CXLIII Trial Type
Harute Custom CXLIV
Harute Custom CXLIV Special Type
Harute Custom CXLIV Trial Type
Harute Custom CXLV
Harute Custom CXLV Special Type
Harute Custom CXLV Trial Type
Harute Custom CXLVI
Harute Custom CXLVI Special Type
Harute Custom CXLVI Trial Type
Harute Custom CXLVII
Harute Custom CXLVII Special Type
Harute Custom CXLVII Trial Type
Harute Custom CXLVIII
Harute Custom CXLVIII Special Type
Harute Custom CXLVIII Trial Type
Harute Custom CXLIX
Harute Custom CXLIX Special Type
Harute Custom CXLIX Trial Type
Harute Custom CL
Harute Custom CL Special Type
Harute Custom CL Trial Type
Harute Custom CLI
Harute Custom CLI Special Type
Harute Custom CLI Trial Type
Harute Custom CLII
Harute Custom CLII Special Type
Harute Custom CLII Trial Type
Harute Custom CLIII
Harute Custom CLIII Special Type
Harute Custom CLIII Trial Type
Harute Custom CLIV
Harute Custom CLIV Special Type
Harute Custom CLIV Trial Type
Harute Custom CLV
Harute Custom CLV Special Type
Harute Custom CLV Trial Type
Harute Custom CLVI
Harute Custom CLVI Special Type
Harute Custom CLVI Trial Type
Harute Custom CLVII
Harute Custom CLVII Special Type
Harute Custom CLVII Trial Type
Harute Custom CLVIII
Harute Custom CLVIII Special Type
Harute Custom CLVIII Trial Type
Harute Custom CLIX
Harute Custom CLIX Special Type
Harute Custom CLIX Trial Type
Harute Custom CLX
Harute Custom CLX Special Type
Harute Custom CLX Trial Type
Harute Custom CLXI
Harute Custom CLXI Special Type
Harute Custom CLXI Trial Type
Harute Custom CLXII
Harute Custom CLXII Special Type
Harute Custom CLXII Trial Type
Harute Custom CLXIII
Harute Custom CLXIII Special Type
Harute Custom CLXIII Trial Type
Harute Custom CLXIV
Harute Custom CLXIV Special Type
Harute Custom CLXIV Trial Type
Harute Custom CLXV
Harute Custom CLXV Special Type
Harute Custom CLXV Trial Type
Harute Custom CLXVI
Harute Custom CLXVI Special Type
Harute Custom CLXVI Trial Type
Harute Custom CLXVII
Harute Custom CLXVII Special Type
Harute Custom CLXVII Trial Type
Harute Custom CLXVIII
Harute Custom CLXVIII Special Type
Harute Custom CLXVIII Trial Type
Harute Custom CLXIX
Harute Custom CLXIX Special Type
Harute Custom CLXIX Trial Type
Harute Custom CLXX
Harute Custom CLXX Special Type
Harute Custom CLXX Trial Type
Harute Custom CLXXI
Harute Custom CLXXI Special Type
Harute Custom CLXXI Trial Type
Harute Custom CLXXII
Harute Custom CLXXII Special Type
Harute Custom CLXXII Trial Type
Harute Custom CLXXIII
Harute Custom CLXXIII Special Type
Harute Custom CLXXIII Trial Type
Harute Custom CLXXIV
Harute Custom CLXXIV Special Type
Harute Custom CLXXIV Trial Type
Harute Custom CLXXV
Harute Custom CLXXV Special Type
Harute Custom CLXXV Trial Type
Harute Custom CLXXVI
Harute Custom CLXXVI Special Type
Harute Custom CLXXVI Trial Type
Harute Custom CLXXVII
Harute Custom CLXXVII Special Type
Harute Custom CLXXVII Trial Type
Harute Custom CLXXVIII
Harute Custom CLXXVIII Special Type
Harute Custom CLXXVIII Trial Type
Harute Custom CLXXIX
Harute Custom CLXXIX Special Type
Harute Custom CLXXIX Trial Type
Harute Custom CLXXX
Harute Custom CLXXX Special Type
Harute Custom CLXXX Trial Type
Harute Custom CLXXXI
Harute Custom CLXXXI Special Type
Harute Custom CLXXXI Trial Type
Harute Custom CLXXXII
Harute Custom CLXXXII Special Type
Harute Custom CLXXXII Trial Type
Harute Custom CLXXXIII
Harute Custom CLXXXIII Special Type
Harute Custom CLXXXIII Trial Type
Harute Custom CLXXXIV
Harute Custom CLXXXIV Special Type
Harute Custom CLXXXIV Trial Type
Harute Custom CLXXXV
Harute Custom CLXXXV Special Type
Harute Custom CLXXXV Trial Type
Harute Custom CLXXXVI
Harute Custom CLXXXVI Special Type
Harute Custom CLXXXVI Trial Type
Harute Custom CLXXXVII
Harute Custom CLXXXVII Special Type
Harute Custom CLXXXVII Trial Type
Harute Custom CLXXXVIII
Harute Custom CLXXXVIII Special Type
Harute Custom CLXXXVIII Trial Type
Harute Custom CLXXXIX
Harute Custom CLXXXIX Special Type
Harute Custom CLXXXIX Trial Type
Harute Custom CXC
Harute Custom CXC Special Type
Harute Custom CXC Trial Type
Harute Custom CXCI
Harute Custom CXCI Special Type
Harute Custom CXCI Trial Type
Harute Custom CXCII
Harute Custom CXCII Special Type
Harute Custom CXCII Trial Type
Harute Custom CXCIII
Harute Custom CXCIII Special Type
Harute Custom CXCIII Trial Type
Harute Custom CXCIV
Harute Custom CXCIV Special Type
Harute Custom CXCIV Trial Type
Harute Custom CXCV
Harute Custom CXCV Special Type
Harute Custom CXCV Trial Type
Harute Custom CXCVI
Harute Custom CXCVI Special Type
Harute Custom CXCVI Trial Type
Harute Custom CXCVII
Harute Custom CXCVII Special Type
Harute Custom CXCVII Trial Type
Harute Custom CXCVIII
Harute Custom CXCVIII Special Type
Harute Custom CXCVIII Trial Type
Harute Custom CXCIX
Harute Custom CXCIX Special Type
Harute Custom CXCIX Trial Type
Harute Custom CC
Harute Custom CC Special Type
Harute Custom CC Trial Type
Harute Custom CCI
Harute Custom CCI Special Type
Harute Custom CCI Trial Type
Harute Custom CCII
Harute Custom CCII Special Type
Harute Custom CCII Trial Type
Harute Custom CCIII
Harute Custom CCIII Special Type
Harute Custom CCIII Trial Type
Harute Custom CCIV
Harute Custom CCIV Special Type
Harute Custom CCIV Trial Type
Harute Custom CCV
Harute Custom CCV Special Type
Harute Custom CCV Trial Type
Harute Custom CCVI
Harute Custom CCVI Special Type
Harute Custom CCVI Trial Type
Harute Custom CCVII
Harute Custom CCVII Special Type
Harute Custom CCVII Trial Type
Harute Custom CCVIII
Harute Custom CCVIII Special Type
Harute Custom CCVIII Trial Type
Harute Custom CCIX
Harute Custom CCIX Special Type
Harute Custom CCIX Trial Type
Harute Custom CCX
Harute Custom CCX Special Type
Harute Custom CCX Trial Type
Harute Custom CCXI
Harute Custom CCXI Special Type
Harute Custom CCXI Trial Type
Harute Custom CCXII
Harute Custom CCXII Special Type
Harute Custom CCXII Trial Type
Harute Custom CCXIII
Harute Custom CCXIII Special Type
Harute Custom CCXIII Trial Type
Harute Custom CCXIV
Harute Custom CCXIV Special Type
Harute Custom CCXIV Trial Type
Harute Custom CCXV
Harute Custom CCXV Special Type
Harute Custom CCXV Trial Type
Harute Custom CCXVI
Harute Custom CCXVI Special Type
Harute Custom CCXVI Trial Type
Harute Custom CCXVII
Harute Custom CCXVII Special Type
Harute Custom CCXVII Trial Type
Harute Custom CCXVIII
Harute Custom CCXVIII Special Type
Harute Custom CCXVIII Trial Type
Harute Custom CCXIX
Harute Custom CCXIX Special Type
Harute Custom CCXIX Trial Type
Harute Custom CCXX
Harute Custom CCXX Special Type
Harute Custom CCXX Trial Type
Harute Custom CCXXI
Harute Custom CCXXI Special Type
Harute Custom CCXXI Trial Type
Harute Custom CCXXII
Harute Custom CCXXII Special Type
Harute Custom CCXXII Trial Type
Harute Custom CCXXIII
Harute Custom CCXXIII Special Type
Harute Custom CCXXIII Trial Type
Harute Custom CCXXIV
Harute Custom CCXXIV Special Type
Harute Custom CCXXIV Trial Type
Harute Custom CCXXV
Harute Custom CCXXV Special Type
Harute Custom CCXXV Trial Type
Harute Custom CCXXVI
Harute Custom CCXXVI Special Type
Harute Custom CCXXVI Trial Type
Harute Custom CCXXVII
Harute Custom CCXXVII Special Type
Harute Custom CCXXVII Trial Type
Harute Custom CCXXVIII
Harute Custom CCXXVIII Special Type
Harute Custom CCXXVIII Trial Type
Harute Custom CCXXIX
Harute Custom CCXXIX Special Type
Harute Custom CCXXIX Trial Type
Harute Custom CCXXX
Harute Custom CCXXX Special Type
Harute Custom CCXXX Trial Type
Harute Custom CCXXXI
Harute Custom CCXXXI Special Type
Harute Custom CCXXXI Trial Type
Harute Custom CCXXXII
Harute Custom CCXXXII Special Type
Harute Custom CCXXXII Trial Type
Harute Custom CCXXXIII
Harute Custom CCXXXIII Special Type
Harute Custom CCXXXIII Trial Type
Harute Custom CCXXXIV
Harute Custom CCXXXIV Special Type
Harute Custom CCXXXIV Trial Type
Harute Custom CCXXXV
Harute Custom CCXXXV Special Type
Harute Custom CCXXXV Trial Type
Harute Custom CCXXXVI
Harute Custom CCXXXVI Special Type
Harute Custom CCXXXVI Trial Type
Harute Custom CCXXXVII
Harute Custom CCXXXVII Special Type
Harute Custom CCXXXVII Trial Type
Harute Custom CCXXXVIII
Harute Custom CCXXXVIII Special Type
Harute Custom CCXXXVIII Trial Type
Harute Custom CCXXXIX
Harute Custom CCXXXIX Special Type
Harute Custom CCXXXIX Trial Type
Harute Custom CCXL
Harute Custom CCXL Special Type
Harute Custom CCXL Trial Type
Harute Custom CCXLI
Harute Custom CCXLI Special Type
Harute Custom CCXLI Trial Type
Harute Custom CCXLII
Harute Custom CCXLII Special Type
Harute Custom CCXLII Trial Type
Harute Custom CCXLIII
Harute Custom CCXLIII Special Type
Harute Custom CCXLIII Trial Type
Harute Custom CCXLIV
Harute Custom CCXLIV Special Type
Harute Custom CCXLIV Trial Type
Harute Custom CCXLV
Harute Custom CCXLV Special Type
Harute Custom CCXLV Trial Type
Harute Custom CCXLVI
Harute Custom CCXLVI Special Type
Harute Custom CCXLVI Trial Type
Harute Custom CCXLVII
Harute Custom CCXLVII Special Type
Harute Custom CCXLVII Trial Type
Harute Custom CCXLVIII
Harute Custom CCXLVIII Special Type
Harute Custom CCXLVIII Trial Type
Harute Custom CCXLIX
Harute Custom CCXLIX Special Type
Harute Custom CCXLIX Trial Type
Harute Custom CCL
Harute Custom CCL Special Type
Harute Custom CCL Trial Type
Harute Custom CCLI
Harute Custom CCLI Special Type
Harute Custom CCLI Trial Type
Harute Custom CCLII
Harute Custom CCLII Special Type
Harute Custom CCLII Trial Type
Harute Custom CCLIII
Harute Custom CCLIII Special Type
Harute Custom CCLIII Trial Type
Harute Custom CCLIV
Harute Custom CCLIV Special Type
Harute Custom CCLIV Trial Type
Harute Custom CCLV
Harute Custom CCLV Special Type
Harute Custom CCLV Trial Type
Harute Custom CCLVI
Harute Custom CCLVI Special Type
Harute Custom CCLVI Trial Type
Harute Custom CCLVII
Harute Custom CCLVII Special Type
Harute Custom CCLVII Trial Type
Harute Custom CCLVIII
Harute Custom CCLVIII Special Type
Harute Custom CCLVIII Trial Type
Harute Custom CCLIX
Harute Custom CCLIX Special Type
Harute Custom CCLIX Trial Type
Harute Custom CCLX
Harute Custom CCLX Special Type
Harute Custom CCLX Trial Type
Harute Custom CCLXI
Harute Custom CCLXI Special Type
Harute Custom CCLXI Trial Type
Harute Custom CCLXII
Harute Custom CCLXII Special Type
Harute Custom CCLXII Trial Type
Harute Custom CCLXIII
Harute Custom CCLXIII Special Type
Harute Custom CCLXIII Trial Type
Harute Custom CCLXIV
Harute Custom CCLXIV Special Type
Harute Custom CCLXIV Trial Type
Harute Custom CCLXV
Harute Custom CCLXV Special Type
Harute Custom CCLXV Trial Type
Harute Custom CCLXVI
Harute Custom CCLXVI Special Type
Harute Custom CCLXVI Trial Type
Harute Custom CCLXVII
Harute Custom CCLXVII Special Type
Harute Custom CCLXVII Trial Type
Harute Custom CCLXVIII
Harute Custom CCLXVIII Special Type
Harute Custom CCLXVIII Trial Type
Harute Custom CCLXIX
Harute Custom CCLXIX Special Type
Harute Custom CCLXIX Trial Type
Harute Custom CCLXX
Harute Custom CCLXX Special Type
Harute Custom CCLXX Trial Type
Harute Custom CCLXXI
Harute Custom CCLXXI Special Type
Harute Custom CCLXXI Trial Type
Harute Custom CCLXXII
Harute Custom CCLXXII Special Type
Harute Custom CCLXXII Trial Type
Harute Custom CCLXXIII
Harute Custom CCLXXIII Special Type
Harute Custom CCLXXIII Trial Type
Harute Custom CCLXXIV
Harute Custom CCLXXIV Special Type
Harute Custom CCLXXIV Trial Type
Harute Custom CCLXXV
Harute Custom CCLXXV Special Type
Harute Custom CCLXXV Trial Type
Harute Custom CCLXXVI
Harute Custom CCLXXVI Special Type
Harute Custom CCLXXVI Trial Type
Harute Custom CCLXXVII
Harute Custom CCLXXVII Special Type
Harute Custom CCLXXVII Trial Type
Harute Custom CCLXXVIII
Harute Custom CCLXXVIII Special Type
Harute Custom CCLXXVIII Trial Type
Harute Custom CCLXXIX
Harute Custom CCLXXIX Special Type
Harute Custom CCLXXIX Trial Type
Harute Custom CCLXXX
Harute Custom CCLXXX Special Type
Harute Custom CCLXXX Trial Type
Harute Custom CCLXXXI
Harute Custom CCLXXXI Special Type
Harute Custom CCLXXXI Trial Type
Harute Custom CCLXXXII
Harute Custom CCLXXXII Special Type
Harute Custom CCLXXXII Trial Type
Harute Custom CCLXXXIII
Harute Custom CCLXXXIII Special Type
Harute Custom CCLXXXIII Trial Type
Harute Custom CCLXXXIV
Harute Custom CCLXXXIV Special Type
Harute Custom CCLXXXIV Trial Type
Harute Custom CCLXXXV
Harute Custom CCLXXXV Special Type
Harute Custom CCLXXXV Trial Type
Harute Custom CCLXXXVI
Harute Custom CCLXXXVI Special Type
Harute Custom CCLXXXVI Trial Type
Harute Custom CCLXXXVII
Harute Custom CCLXXXVII Special Type
Harute Custom CCLXXXVII Trial Type
Harute Custom CCLXXXVIII
Harute Custom CCLXXXVIII Special Type
Harute Custom CCLXXXVIII Trial Type
Harute Custom CCLXXXIX
Harute Custom CCLXXXIX Special Type
Harute Custom CCLXXXIX Trial Type
Harute Custom CCXC
Harute Custom CCXC Special Type
Harute Custom CCXC Trial Type
Harute Custom CCXCI
Harute Custom CCXCI Special Type
Harute Custom CCXCI Trial Type
Harute Custom CCXCII
Harute Custom CCXCII Special Type
Harute Custom CCXCII Trial Type
Harute Custom CCXCIII
Harute Custom CCXCIII Special Type
Harute Custom CCXCIII Trial Type
Harute Custom CCXCIV
Harute Custom CCXCIV Special Type
Harute Custom CCXCIV Trial Type
Harute Custom CCXCV
Harute Custom CCXCV Special Type
Harute Custom CCXCV Trial Type
Harute Custom CCXCVI
Harute Custom CCXCVI Special Type
Harute Custom CCXCVI Trial Type
Harute Custom CCXCVII
Harute Custom CCXCVII Special Type
Harute Custom CCXCVII Trial Type
Harute Custom CCXCVIII
Harute Custom CCXCVIII Special Type
Harute Custom CCXCVIII Trial Type
Harute Custom CCXCIX
Harute Custom CCXCIX Special Type
Harute Custom CCXCIX Trial Type
Harute Custom CCC
Harute Custom CCC Special Type
Harute Custom CCC Trial Type
Harute Custom CCCI
Harute Custom CCCI Special Type
Harute Custom CCCI Trial Type
Harute Custom CCCII
Harute Custom CCCII Special Type
Harute Custom CCCII Trial Type
Harute Custom CCCIII
Harute Custom CCCIII Special Type
Harute Custom CCCIII Trial Type
Harute Custom CCCIV
Harute Custom CCCIV Special Type
Harute Custom CCCIV Trial Type
Harute Custom CCCV
Harute Custom CCCV Special Type
Harute Custom CCCV Trial Type
Harute Custom CCCVI
Harute Custom CCCVI Special Type
Harute Custom CCCVI Trial Type
Harute Custom CCCVII
Harute Custom CCCVII Special Type
Harute Custom CCCVII Trial Type
Harute Custom CCCVIII
Harute Custom CCCVIII Special Type
Harute Custom CCCVIII Trial Type
Harute Custom CCCIX
Harute Custom CCCIX Special Type
Harute Custom CCCIX Trial Type
Harute Custom CCCX
Harute Custom CCCX Special Type
Harute Custom CCCX Trial Type
Harute Custom CCCXI
Harute Custom CCCXI Special Type
Harute Custom CCCXI Trial Type
Harute Custom CCCXII
Harute Custom CCCXII Special Type
Harute Custom CCCXII Trial Type
Harute Custom CCCXIII
Harute Custom CCCXIII Special Type
Harute Custom CCCXIII Trial Type
Harute Custom CCCXIV
Harute Custom CCCXIV Special Type
Harute Custom CCCXIV Trial Type
Harute Custom CCCXV
Harute Custom CCCXV Special Type
Harute Custom CCCXV Trial Type
Harute

WEAPON

GNキャノン

GNX Ⅱのビームライフル後端部を転用したGNキャノンを装備　カラーも連邦色にリペイントされている。





脚部裏

GN2-004/BW

ガガキャノン

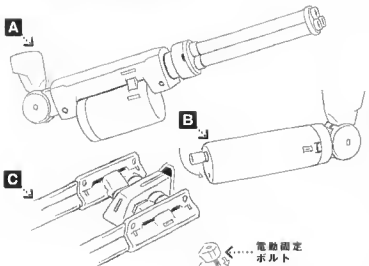
頭頂高
重　量
動　力　GNドライヴ［T］
開発組織　地球連邦軍
パイロット　イノベイドパイロット

WEAPON

A 100mm ガトリング砲

B 60mm 機関砲

C 2連リニア キャノン基部

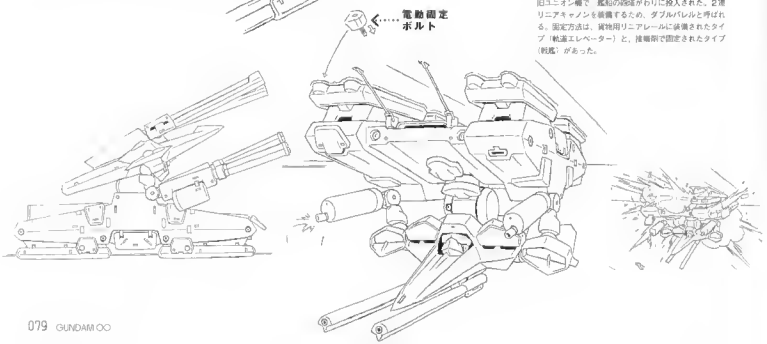


MA-115HT

ユニオンリアルド ホバータンク ダブルバレル （連邦カラー）

頭頂高
重　量
主動力　ハッテリー
パイロット　地球連邦軍パイロット

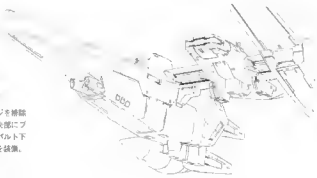
旧ユニオン機で　孤船の補給がわりに投入された。2連リニアキャノンを装備するため、ダブルバレルと呼ばれる。固定方法は、被弾用リニアレールに装備されたタイプ（軌道エレベーター）と、接地脚で固定されたタイプ（戦艦）があった。



DETAIL

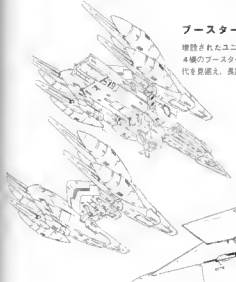
ブリッジ レーザー主砲

バイカル級のブリッジを補助し、増設ユニット中央部にブリッジを前設、カタパルトド部にはレーザー主砲を装備。



ブースターユニット

増設されたユニットの両サイドには、4機のブースターを装備、宇宙間移動性を見据え、長距離航行能力が向上。



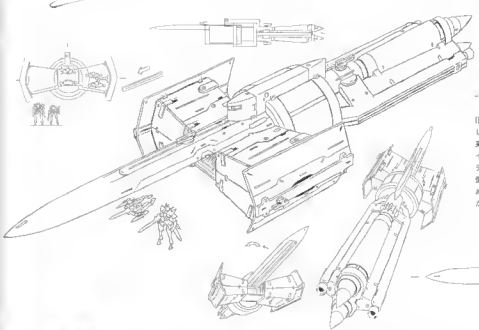
ヴォルガ級 航宙巡洋艦

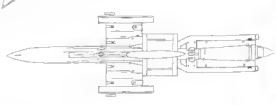
アロウズで使用されていたバイカル級を改修した巡洋艦。初の疑似GNドライヴ搭載モビルスーツ運用艦として開発され、格納庫にはGN-X IIIを4機収容可能。さらに疑似GNドライヴの運用設備も備える。ヴォルガ級では、新たにモビルスーツ格納庫、カタパルト×2、ブースター×4基を備える増設ユニットが追加された。この改修はあくまで便宜的な増設で、将来的には新艦への移行が想定されている。配備艦自体も少なく、バイカル級のほとんどは運用されている艦も存在する。(デザイン 椎淵欧之)

FRONT

ヴァージニア改級 試験特務艦 アルトリウス

旧ユニオンが使用していたヴァージニア級の改修艦。ソルブレイヴスの母艦として使用されているが応急的な措置で、将来的には専用母艦の導入が決定している。基本的にソルブレイヴスの搭乗数のみを想定しているため、従来型よりコンテナユニットを削減。試験面では、各艦にレーザー主砲を備えている。また疑似GNドライヴ2基を搭載しているため、旧来のヴァージニア級との性能差は圧倒的なものとなった。なおトランザム航行も可能である。(デザイン:椿欧仁)

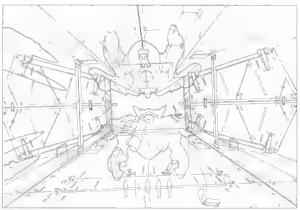


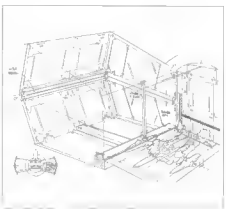


DETAIL

格納庫

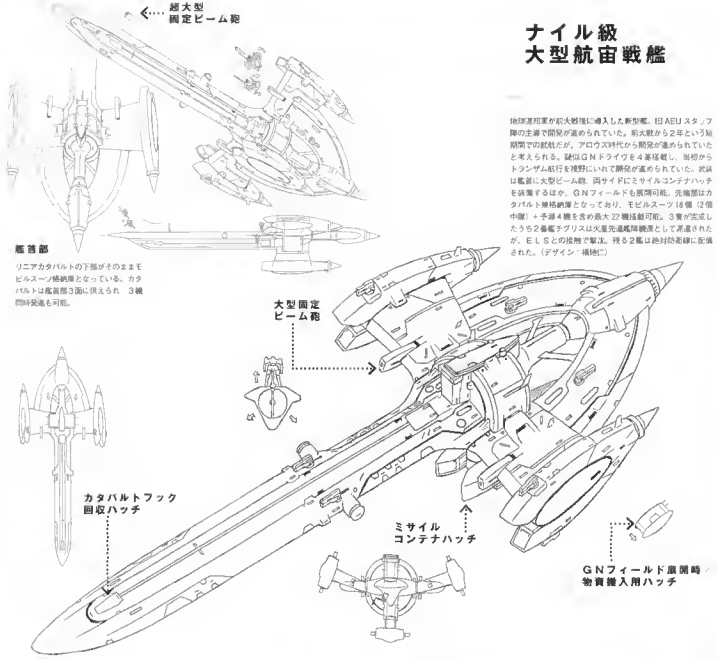
アルトリウスの格納庫内部。ソルブレイヴス用として、コンテナは最低限の容量となった。ブレイヴは中央に2機両サイドコンテナに4機搭載される。



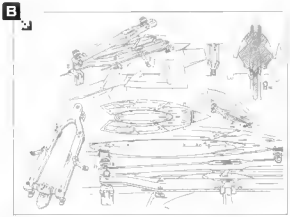


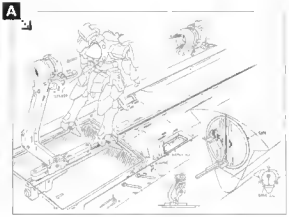
ナイル級
大型航宙戦艦

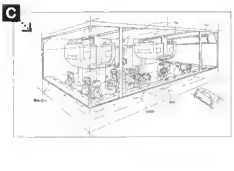
地球連邦軍が初大戦後に導入した新型艦。旧AEUスタッフ陣の主導で開発が進められていた。前大戦から2年という短期間での就航だが、アロウズ時代から開発が進められていたと考えられる。疑似GNドライヴを4基搭載し、基地からトランザム航行を理論にいれて開発が進められていた。武装は艦首に大型ビーム砲、両サイドにミサイルコンテナハッチを装備するほか、GNフィールドも展開可能。先端部はカタパルト機構搭載となっており、モビルスーツは4機（2機中隊）＋予備4機を含め最大22機搭載可能。3隻が完成したうち2番艦テグリスは火星先遣艦隊艦隊として派遣されたが、ELSとの接触で撃沈。残る2艦は絶対防衛線に配備された。（デザイン：福地仁）

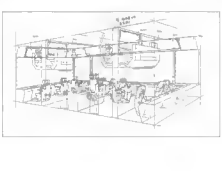


DETAIL


B


A


C



A カタパルト

GNドライヴをサブアームで固定する、ドライヴマウント部で回転するため、下部カタパルトからの発進にも対応。

B ガデラーザ固定装置

ガデラーザに接続された固定装置　本来は帰還時に必要なため装備したまま戦うが、火星戦ではデッドウェイトになるなど不利と考えられ、パージされた。

C ブリッジ

チグリスでは、キム中将が指揮を執り、火星戦に臨んだ。

WEAPON

ソレスタル ビーイング号

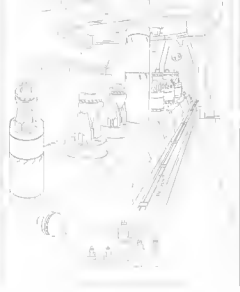
前大戦でリボンズらイノベイドたちの母艦となった大型艦。現在は連邦軍の管轄にあり、内部の調査が進められている。だが全長15kmを超える大型艦であるため　まだ調査は7割程度しか進んでいない。ヴェーダも推収され　ある程度のレベルでまでは連邦軍でもアクセス可能となったようで、新機モビルスーツ開発やバックアップなどに活かされている。またイノベイドたちも連邦軍に協力し、各種作業に従事している。外観記には2年前から大きな変化はないが、内部は伝統通路や司令部が設けられている。対ＥＬＳ戦においては、砦さょ艦隊に編入されている。(デザイン　寺岡賢司)

主砲ＧＮレーザー

疑似ＧＮドライヴをカートリッジとして用いる巨大レーザー砲。対ＥＬＳ戦の切り札と呼べる武器

ＧＮドライヴ交換室

巨大ＧＮレーザーに使用する疑似ＧＮドライヴカートリッジの交換室無数の疑似ＧＮドライヴカートリッジが並ぶ。基本的に1制ごとにカートリッジは使い捨て。



DETAIL

A 仮設通路 移動台車

艦内には仮設通路が整備されている箇所で、移動用台車が用意されている。まだパネルが外れている箇下もあり、調査中であることをうかがわせる。右側の壁からは、ヴェーダの置かれている施設が見える。

B デカルト研究室

艦内の施設を利用し、イノベイターであるデカルト・シャーマンの研究も平すすめられている。通路面に編入されたイノベイドたちが中心となって、研究にあたっている。だが、たえず機器に拘束され、人権を無視した研究体制にカティは苦言を呈した。

C 作戦司令室

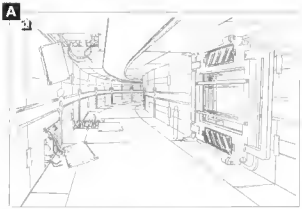
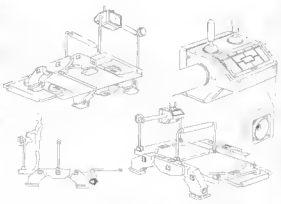
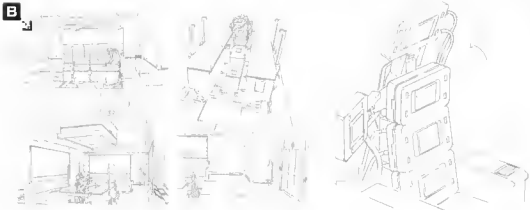
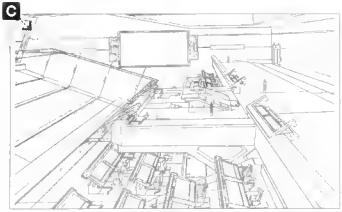
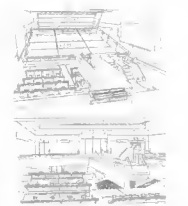
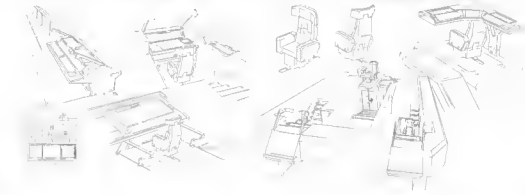
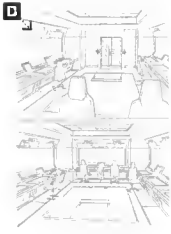
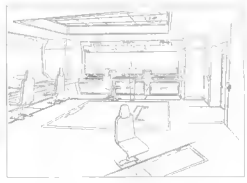
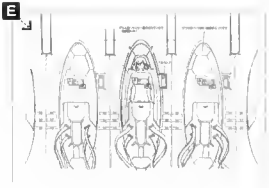
対ＥＬＳ戦で使用された作戦司令室。カティが指揮を執った。艦行艦としてのブリッジを利用した施設。最終防衛線を突破される寸前には、この司令室もＥＬＳに占拠されかけた。

D カタギリ研究室

カティに招かれたカタギリに用意された研究室。ミーナとともにＥＬＳの研究にあたった。

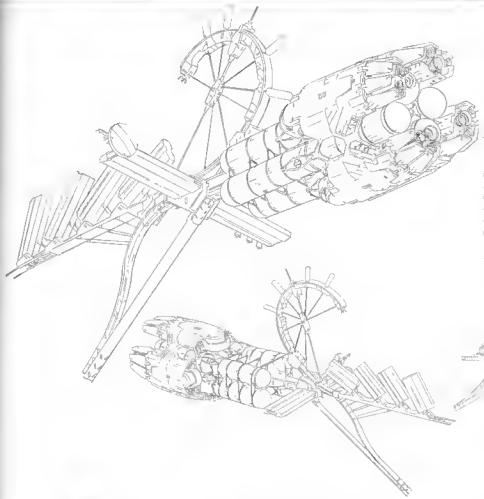
E イノベイド 生成ルーム

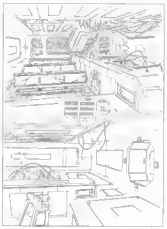
様々なタイプのイノベイドを生成する施設。まだ連邦軍には開示されていないエリアであり、ティエリアは極密裏に自ら生体端末を生成していた。（デザイン　海老川兼武）

木星探査船 エウロパ

かつてGNドライヴ製造のために木星へと送られた探査船。GNドライヴ完成後、機密保持のために破壊されていた。だが木星に出現したELSの先遣隊に発見され回収。それによって破損前の姿に復元され、量子波にひかれて地球圏へと帰還した。全長1kmにもなる大型艦であり、モビルスーツ数機の攻撃では破壊することができなかった。内部には、リボンズのモデルとなったスカイと呼ばれる人物も乗船。ELSはこの体を融合して地球の各地に出現した。（デザイン・寺岡賢司）

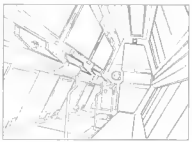


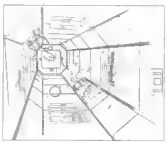


00 DETAIL

艦内

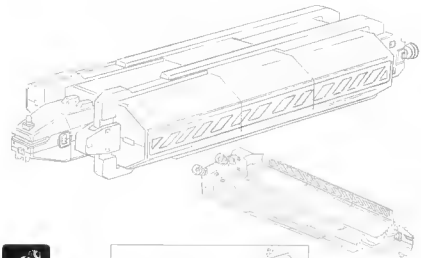
人々の気配が失われ、100年近くが経過した船内。ELSに侵食されたことで、艦内に電源が復旧する。





コロニー公社 宇宙船

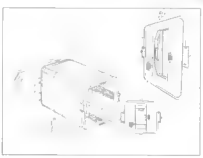
宇宙開発時代に突入し、各地ではコロニー建設が盛んに行われていた。その中心となっているのがコロニー公社であり、多数の宇宙船を所有する。この船もコロニー公社が使用するもので、全長約20m。ラグランジュ3のコロニー開発現場で使用されていたもので、中東連邦団の殲滅の際には、GNX Ⅳ3機でマリナたちを亡きものにしようとした。（デザイン・寺岡賢司）

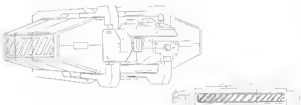


00 DETAIL

連絡通路

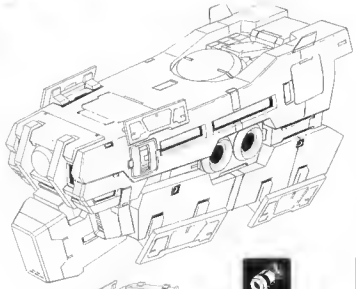
他の艦船との連絡に用いられる通路。中東連邦団専用船との交渉時には、ここで中東連邦団攻撃の最終決定がなされた。

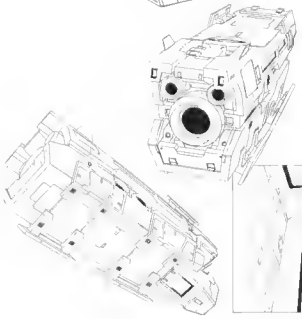




中東使節団専用艇

マリナラ中東使節団が使用する小型艇　定員約20人程度の小型艇。全長28.5m、全幅9.7m、全高13.7m。その目的は前政権の中東政策で各コロニーの建設現場へ強制移住させられた人々を視察することであった。コロニー公社側にとっては、確保した人員を失う可能性もあるということで、ラグランジュ3ではモビルスーツで威嚇するような強硬策にでる者もいた。（デザイン　佛淵敬之）

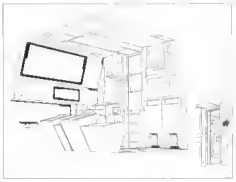


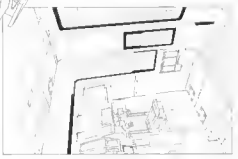


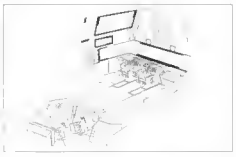
DETAIL

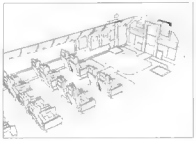
船内

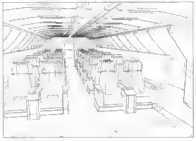
やや縦長のコクピット。後方上部のハッチが客船へとつながっている。





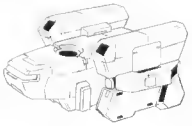


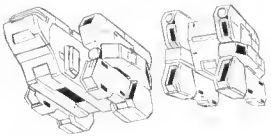




連邦軍小型艇

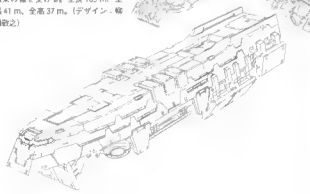
カティヴァル力級航宙巡洋艦とソレスタルビーイング号との行き来に用いていた小型艇　あくまで連絡用の船で長距離航行能力はもたない。（デザイン　佛淵敬之）





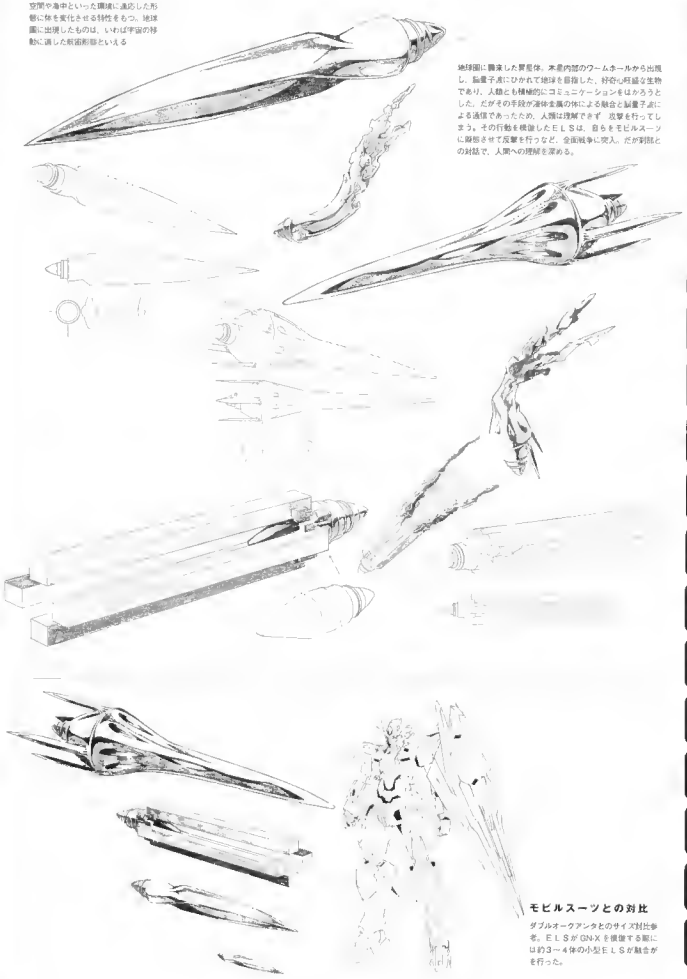
人員移送船

大型の民間移送船。中東使節団が政府に働きかけた結果　コロニーに強制移住させられた人々を移送することに成功。地球へ帰還する直前に、ＥＬＳ謹来の輪を受ける。全長185ｍ、全幅41ｍ、全高37ｍ。（デザイン：佛淵敬之）



ELS

地球圏に襲来した異星体。未確認のワームホールから出現し、量子波にひかれて地球を目指した、好奇心旺盛な生物であり、人類とも積極的にコミュニケーションをはかろうとした。だがその手段が液体金属の体による融合と量子波による通信であったため、人類は理解できず、攻撃を行ってしまう。その行動を模倣したＥＬＳは、自らをモビルスーツに擬態させて反撃を行うなど、全面戦争に突入、だが対話との対話で、人間への理解を深める。



小型

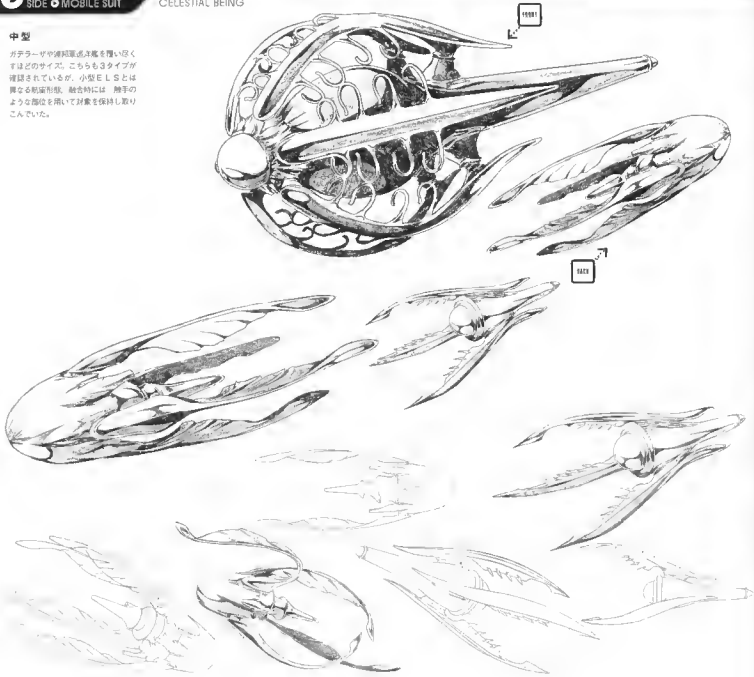
基本的にはモビルスーツより小型で、形状は３種類が確認されている。ＥＬＳは彼らの知識の中から、宇宙空間や海中といった環境に適応した形態に体を変化させる特性をもつ。地球圏に出現したものは、いわば宇宙の移動に適した航空形態といえる

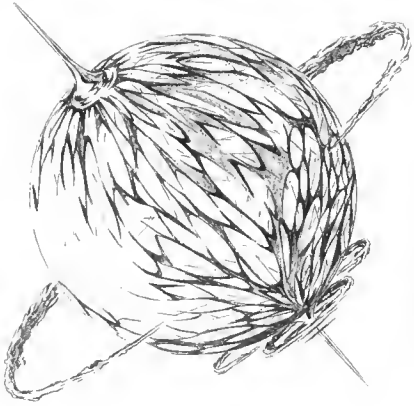
モビルスーツとの対比

ダブルオークアンタとのサイズ対比参考。ＥＬＳがGN-Xを模倣する際には約３～４体の小型ＥＬＳが融合がを行った。

中型

ガデラーザや傭兵軍艦を覆い尽くすほどのサイズ。こちらも3タイプが確認されているが、小型ＥＬＳとは異なる形態形態。融合時には、触手のような器官を用いて対象を保持し取りこんでいた。

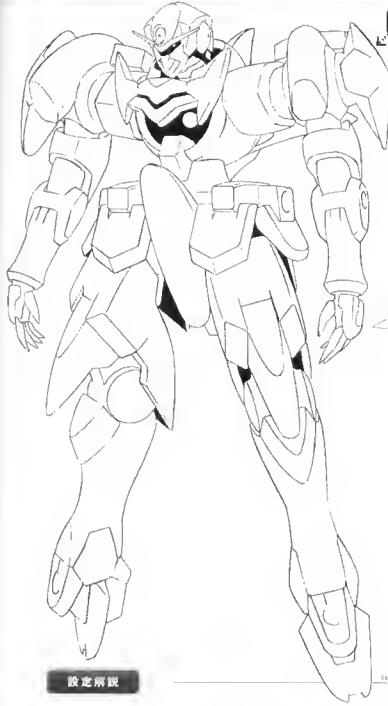




大型

全長3000キロという衛星サイズの大型ＥＬＳ。母星脱出時に分離した。内部は、様々な役割に応じて形状を変えたＥＬＳで構成され、各体で満たされている。中心部に大型ＥＬＳの中枢が存在する。他ＥＬＳの総数はサイズに比例するといわれ、それが正しければこの個体がＥＬＳの中心的役割を果たすのかもしれない。戦闘と対話を果たしたあとは、花の姿へと変化。以後、宇宙ステーション的な役割を果たしている。

ELS GN-XⅣ



設定解説

Establish a Commentary

人類と積極的なコミュニケーションを図ろうと試みたＥＬＳたちだったが、彼らのコミュニケーション＝融合を果たそうとする行動が人類に誤解され、全面戦争へと突入する。ＥＬＳがモビルスーツに擬態したのは、人類の行動を模倣したに過ぎなかった。それゆえ、彼らには敵対する意思はなく、あくまで模倣として反撃を行った。

ＥＬＳが擬態した機体には、まずGN-XⅣが確認されている。GN-XⅣとは火星での戦闘を含め、何度か接触経験があることも理由だろう。また他にも火星戦で接触したヴォルガ級航宙巡洋艦やガデラーザ、さらにはガンダムタイプにも擬態していたＥＬＳも存在したという。これら人類側の兵器に擬態するには、数体のＥＬＳが融合して変化を遂げている。

彼らの姿質はオリジナルに限りなく近いが完全ではなく、コーン部をはじめ、シルエットが微妙に異なる。また、ライフルと手が一体化、サーベルが手から直接生えているといった点など、細部が異なっている。

オリジナルのGN-XⅣとはカラーリングも異なっている。まるでＥＬＳ本体の金属色が出ているような、メタリック色となった。そのほか粒子の色もオリジナルが赤に対して紫であり、ビームも同様である。

一方、能力自体はGN-XⅣをコピーしたもので、連邦軍は大いに苦戦を強いられることになる。さらにＥＬＳの総数は、連邦軍の１万倍である。もしすべてのＥＬＳが兵器に擬態し、対話が実現しなかったなら、人類は瞬く間に全滅していただろう。

開発チャート

Development chart

?

MECHANIC VIEW

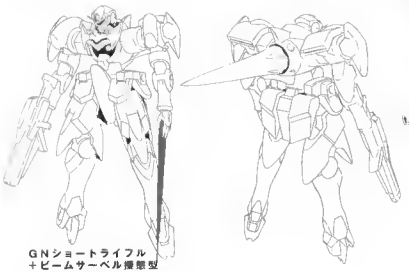
2 胸部

形状の再現度は高い胸部。
ＧＮドライヴ中心部には、
紫色の煌きが見える。

1 頭部

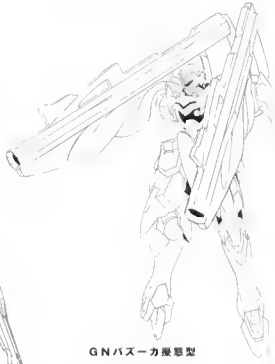
モノアイではないが、目の煌きは片側しか見えず、不気味な雰囲気を漂わせている。

シルエットはGN-XIVだが、動きまでは完全ではない。その動きはどこか違和感を感じさせる。



GNショートライフル＋ビームサーベル撮態型

手の先端部とライフルが一体化。ビームサーベルは手の平から放出する。



GNバズーカ撮態型

火星蛇で捕獲したダブルバズーカ砲に擬態。腕ごと変形し、バズーカと一体化している。

GNロングライフル撮態型

ショートライフル型同様、手からロングライフルが生えたような状態。

GNW-100A

サキブレ

機種名
全　長
主動力　GNドライヴ

西暦2364年時点の最新鋭モビルスーツ。基本的には戦闘用ではないワーカーローダーで胸部に備えているのは工具コンテナ。その開発にはガンダムが影響を与えており、スメラギ陣営機の中で、オリジナルGNドライヴを搭載したタイプは量子ジャンプが可能。いくつかのタイプが存在し、ハイエンドタイプはオリジナルGNドライヴ搭載型で、頭部にELS、腹部に人間のパイロットが確認。他にELS単体型やパイロット単体搭載型、動力源がコンデンサーのタイプも存在する。

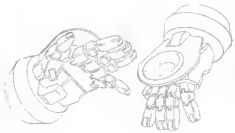
MECHANIC VIEW

頭部

ELSが内包された頭部ユニット。

背面

オリジナルGNドライヴ搭載型の背面。この時代でも水星面でGNドライヴは開発されている。



マニピュレーター

カンダムタイプを連想させる構造である。

足部

スリムなシルエットの脚部。サキブレのスタイリッシュさを際立たせる。

外宇宙航行艦 スメラギ

人類初の外宇宙航行艦として開発。動力にはオリジナルGNドライヴを搭載し、外宇宙での長期間に及ぶ航海に対応。乗務員も、すべて長寿命のイノベイターで構成されている。3基のコンテナのようなユニットを備えた姿は、本艦の名称の由来となったスメラギが搭乗していたプトレマイオスを彷彿とさせる。

Gundam OO the Movie

Worldview Establishment/ Part2

世界観設定／パート２

予期せぬ『来るべき対話の到来』に、
人類は対応する術をもたなかった。
それは結果として、
人類を滅亡の危機にさらすことになる……。
設定考察の第２弾は、
ＥＬＳの到来から絶対防衛戦、
そしてＥＬＳを受け入れた
世界の変革を追う。

【設定考察④】

人類が接触した初の異星体ELSとは？

母星の危機により宇宙へ旅立つELS

人間の想像を超える過程を経て、進化を遂げてきたELS＝「Extraterrestrial Living metal Shapeshifter」（地球外変異性金属体）。彼らは他者との融合を果たし、個体を大きくすることでエネルギーとメモリー総量、さらには保有情報量を増やすという、人類とはまったく異なる進化を遂げてきた。

その結果、彼らは個体ではなく、ELSという種全体で意識を共有する生物となった。液体金属の体を持つ彼らは、自由分離・融合を果たすことが可能であったが、分離した小型ELSは脳量子波を用いたネットワークで意識を共有する。個体という概念のない彼らにとって、融合とネットワークが基本的なコミュニケーション手段であったのである。

彼らが進化した母星は巨大なガス惑星であり、恒星からのエネルギーを受けて繁栄を果たしてきた。自らの体の一部を用いて、軌道エレベーターなどの巨大建造物を建設するなど、高度な文明を築いていたと考えられる。

ELSの長く安定した繁栄は続いた。だが、それも恒星の寿命とともに終わりを告げる（このことから、人類よりはるかに長い歴史を刻んでいたことがわかる）。恒星が白色矮星となって、母星では十分なエネルギーを得られなくなると、新たな母星を目指すELSたちの旅が始まった。母星に埋め込まれていた人型ELSと一体化して旅立った彼らだが、このときいくつかの隊に分かれて宇宙へ旅立ったといわれる。地球にやってきたELSたちがその一部でしかなかったのなら、彼らは莫大な人口（？）を抱えていた種族だったのかもしれない。

液体金属の体を持つ彼らは、環境に適した机上形態へ体を変化させることで、宇宙への旅に対応した。これはELSが進化する過程で身に付けた形態と考えられるが、さらに彼らは様々な惑星で、コミュニケーションを取ることで、あらゆる環境に適応した形態を身につけていく。ELSは旺盛な好奇心で積極的なコミュニケーションをとる傾向にあるが、それは彼らが「融合と理解」という原理で進化を果たしてきた生物だからかもしれない。

果てしない宇宙の旅の中でELSたちが求めたのは、自分の生まれ故郷であるガス惑星に似た星であった。奈しくも彼らの先遣隊が発見した新たな惑星は、太陽系の木星だった。そこで彼らが感じ取ったのは、自分たちと同じ脳量子波を用いる者たちの気配である。脳量子波の発信は、彼らにとってコミュニケーションを求めていることと同義と感じられたのかもしれない。

ELSの先遣隊は、木星探索船エウロパの残骸に融合することで、エネルギーの確保と人類が生み出

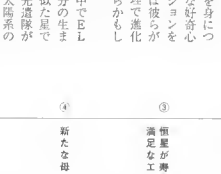
ELSの歴史

① ガス惑星で進化を果たす

② 恒星からのエネルギーを受けて進化、繁栄

③ 恒星が寿命を迎え、満足なエネルギーが受けられなくなる

④ 新たな母星を探し探索隊が出発



⑤ 様々な星で生命体と接触、進化を果たす

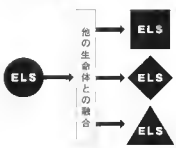
⑥ 木星へ到達し人類と接触

ELSにとっての進化・融合

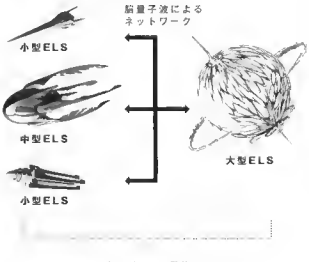
液体金属の体ももち、自己の質量を超えない範囲であらゆる形状に適応可能なＥＬＳ。彼らにとっての融合は、新たな知識をもたらす。進化＝新たな形態の発見を促すもの。そのため、積極的に融合を果たそうとする。宇宙へ進出したあとも、多種多様な生物との融合を果たしてきた。個体という概念を持たない彼らは、ＥＬＳ全体でひとつの知識を共有する。また分離した個体も、脳量子波によるネットワークで離れた場所で意識がつながっている。そのため、融合で得た知識はすぐさま共有化される。ＥＬＳがＧＮ-Ｘ Ⅳへ次々と変態したことも、融合によってＧＮ-Ｘ Ⅳの情報が共有化されたからだろう。

↑ＥＬＳの形態変化は、一種離合して形体を記憶したものにしかなれない。さらに対象が複雑化するほど完全には展開化しきれないという特性をもつ。

【 進化の概念 】



【 ＥＬＳ は１つの個体 】



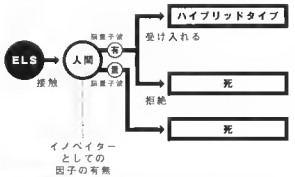
した機械への理解を深めた。そして脳量子波の発信者を求め、地球へと向かった。「脳量子波の発信者とは、すなわちイノベイターとしての因子を持ち合わせた人々である。ＥＬＳでは、ごく当たり前のコミュニケーションである融合だったが、個体ごとに明確な思考をもつ人間は拒否反応を示す。それは人類を脅かす存在という印象しか与えなかった。

一方、ＥＬＳは木星のワームホールから次々と仲間を呼びよせ、地球へ向かって移動し始めた。ＥＬＳたちにとっては、脳量子波に引き寄せられるという本能的な行動であったのかもしれないが、大群の出現は人類にとってさらなる脅威となり、またＥＬＳも人類側の攻撃を模倣し、全面戦争へと突入してしまう。

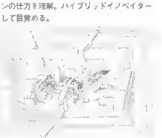
人類と異星体とのファーストコンタクトは、最悪の出会いとなってしまったのである。

ELSと人間の相互理解

個体として思考する人間とＥＬＳとの融合はうまくいかなった。おそらくこうしたケースは他の惑星もあったと考えられ、ＥＬＳに攻撃の意思はなくとも滅亡に追い込まれた星や惑星があった可能性も考えられる。実際　地球でも多くの人々が拒否反応を示し、イノベイターであっても理解を示せずにいた。通常の人間は命を失い、その一方でイノベイターの因子をもつ人間は融合状態のまま休眠状態になった。のちに相互理解を果たし、ＥＬＳと人間のハイブリッドな生命体となった。



←イノベイターでありながら、ＥＬＳに取り込まれて命を落としたデカルト。彼の場合は　脳量子波を遮断するヘルメット、スーツ（人革連においても、超兵１号を脳量子波の影響から遮断するために開発されていた）を身に着けていたことが相互理解を阻んだという可能性も指摘されている。



↓ＥＬＳと人間のハイブリッド体となったアーミア。彼女は融合された段階ではＡ級技師にあった。だが刹那とＥＬＳとの対話が成立したことが伝わり、ＥＬＳも人間とのコミュニケーションの仕方を理解。ハイブリッドイノベイターとして昇華める。

ELSにとっての死

↓回収されたＥＬＳの破片。この大きさでは、休眠状態である。

人間サイズがＥＬＳにとっての最小単位。それ以下のサイズになると、本能として他のＥＬＳと合体しようとする。さらに細かい破片になると、エネルギーやネットワークを維持できなくなり、休眠状態に。だが細かい破片状のＥＬＳを再び合体させれば復活する。

捕食 無機物との融合

➡ＥＬＳによって取りこまれた発電施設。これは純粋にエネルギーを獲得するためであったと考えられる。

ＥＬＳにとって無機物との融合は、エネルギーの確保の意味、つまり捕食として考えられる。だがモビルスーツや様々な機械に形体変化を行ったことからも、脳量子波を持たない物質との融合でも理解を深めていることがわかる。ＥＬＳにとって捕食と融合の概念はかなり近しいものであった。

【設定考察 5】

ELSから地球を防衛するために集結する連邦軍宇宙艦隊

（艦隊編成設定：福地仁）

地球防衛のために集結した地球連邦軍宇宙艦隊

大規模なELS群の襲来に対し、絶力を結集して迎撃する連邦軍宇宙艦隊。だが2年前のアロウズ・イノベイドとの決戦で多くの戦力が失われ、また時代が軍縮に向かう中で、集結した戦力は艦船48隻、モビルスーツ120機であった。アンドレイ・スミルノフは、ELSとの戦力差を「1万対1」と絶句した。

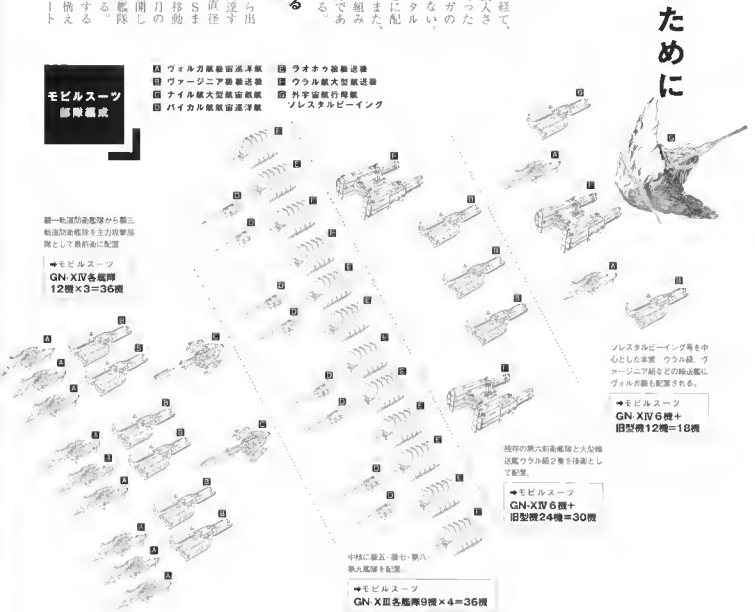
地球連邦軍の全戦力を結集して急きょ編成された艦隊は、全体を巨大な連合艦隊として運用するため、各艦隊のナンバーをウイングのナンバーとして扱った。

一方、僅かでも戦力を確保するために、連邦軍はソレスタルビーイング号に着目。視察段階ではまだ正式編入はされていなかったが、火星でのELSとの遭遇戦を受け、最低限の艤装を済ませた後、戦時特例として艦隊に編入された。同時に艦内に搭載されているガガも、GNキャノン装備の改修を経て、100機以上が戦力として投入されている。あくまで特例であったためか、部隊編成の記録にガガの正式な配備数は残されていない。おそらく製造元であるソレスタルビーイング号（本営）を中心に配備されていたと考えられる。また、ソルブレイヴスは連合艦隊に組み込まれていない独立遊撃部隊であったが、実戦には参加している。

絶対防衛線で展開するELS侵攻阻止作戦

木星内部のワームホールから出現したELS群が、地球に到達するのは95日後。その間に直径3000キロという大型ELSまで現われ、地球へと向かって移動を開始した。このわずか3カ月の期間に、連邦軍は各方面に展開していた艦隊を集結させ、連合艦隊を編成、絶対防衛線を展開する。

ELSが絶対防衛線を回避する可能性も否定できず、警行の構えとは言えなかったが、その際ルート



でＥＬＳは地球圏に到達。地球連邦軍宇宙艦隊は、まず長距離ＧＮミサイルによる迎撃を開始。だがＥＬＳの特性を考慮して近接信管を使用したものの、ＥＬＳはダメージを受けなかった。彼らは２度のモビルスーツとの戦闘で、すでに人類の技術を理解し始めており、ＧＮフィールドすらも利用して、これを展開することで粒子ミサイルを防いだのである。

司令部のマネキン准将は、この事態を受けてソレスタルビーイング号の大型ＧＮ粒子砲によるビーム攻撃へ移行、発射されたビームが大型ＥＬＳの表面にダメージを与えたことを確認すると、連邦軍はモビルスーツ部隊を展開、艦隊の粒子ビームを交えた艦隊戦術に移行する。

予想外だったのは、ＥＬＳがモビルスーツを理解し、ＧＮ、ＸⅣに擬態したことだ。さらに巡洋艦など、人類側の兵器に次々と取り込み擬態するという事態は、連邦軍の士気を大きく低下させた。

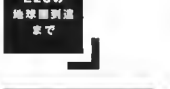
ここでマネキン准将は、再度大型ＧＮ粒子砲の発射を決意。出力55％と威力としては十分であったが、ＥＬＳの気勢を削ぐという意味では十分な威力だと考えられた。だがＥＬＳはすでに人型ＧＮ粒子砲の威力すらも学習。表面を変化させることで、ビームを反射させてしまう。

時を同じくしてウイング３（旧第三艦隊）がＥＬＳに突破され、連邦軍宇宙艦隊の劣勢が表面化してくる。ソレスタルビーイングが参戦するなど奮戦を続けるも、ＥＬＳとの圧倒的な戦力差はいかんともしがたく、ＥＬＳは続けてウイング２（旧第二艦隊）を突破。艦隊の損失は、すでに30％となっていた。さらに虎の子の大型ＧＮ粒子砲がＥＬＳに取りつかれ、汚染区画を破棄、絶対防衛線の突破も時間の問題と思われた。

戦局を逆転させたのは、ソレスタルビーイングによるダブルオークアンタの投入である。大型ＥＬＳ本体へダブルオークアンタが突入して間もなく、すべてのＥＬＳは戦闘行為を停止。大型ＥＬＳは、巨大な花を思わせる形状へと変化した。

【ＥＬＳ出現前の艦隊配備エリア】

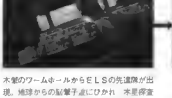
ELSの地球圏到達まで

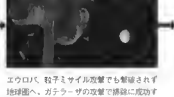

木星のワームホールからＥＬＳの先遣隊が出現。地球からの駐屯子虫にひかれ、木星探査船エウロパに触会し、地球圏を目指す。

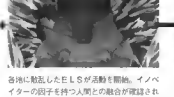
エウロパ、粒子ミサイル攻撃でも撃墜されず地球圏へ、ガテラーザの攻撃で捕獲に成功するが、磁片は地上に到達

各地に触乱したＥＬＳが活動を開始。イノベイターの因子を持つ人間との融合が確認されたほか、ＥＬＳの磁片の回収に成功する。

プトレマイオス２改に、連邦軍によって破壊されたはずのエウロパが再び接近。交戦状態となる。


星の大赤斑に、脳内的磁力場が発生、半径６万キロの巨大なワームホールからＥＬＳの大群が出現。地球到達まで35日と算出される。


地球連邦軍先遣調査艦隊が派遣されるも、ＥＬＳの攻撃で全滅。ソルブレイヴスとソレスタルビーイングも戦闘に参加。


月とほぼ同サイズという、直径5000キロの大型ＥＬＳが木星より出現。ＥＬＳの地球圏到達まであと７日。

ＥＬＳ群が地球圏へ到達。絶対防衛線を展開する連邦軍宇宙艦隊との激戦が開始される。

名称	ＥＬＳ調査前の編成	➡ ＥＬＳ決戦前の編成の変化	➡ ＥＬＳ戦参加艦隊
第一軌道防衛艦隊	ナイル級×１、ヴォルガ級×３、ヴァージニア級×２		ナイル級×１、ヴォルガ級×３、ヴァージニア級×２
第二軌道防衛艦隊	ナイル級×１、ヴォルガ級×３、ヴァージニア級×２	火器戦でナイル艦ラリスを失う。	ヴォルガ級×３、ヴァージニア級×２
第三軌道防衛艦隊	ナイル級×１、ヴォルガ級×３、ヴァージニア級×２		ナイル級×１、ヴォルガ級×３、ヴァージニア級×２
第四月面機動艦隊	ウラル級×１、ヴォルガ級×２、バイカル級１	ソレスタルビーイング号を編成 未確立バイカル艦を失い、ヴァージニア級２隻を追加。	ソレスタルビーイング×１、ウラル級×１、ヴォルガ級×２、ヴァージニア級×２
第五衛星艦隊	バイカル級×２、ラオホウ級×３		バイカル級×２、ラオホウ級×３
第六防衛艦隊	バイカル級×２、ヴァージニア級×３	未確立バイカル級２隻を失う。	ヴァージニア級×３
第七特殊艦隊	バイカル級×２、ラオホウ級×３		バイカル級×２、ラオホウ級×３
第八コロニー駐屯艦隊	ウラル級×１、バイカル級×２、ラオホウ級×１	ウラル級×２、ラオホウ級×２を捕獲	ウラル級×１、バイカル級×２、ラオホウ級×３
第九コロニー駐屯艦隊	ウラル級×１、バイカル級×２、ラオホウ級×１	ウラル級×２、ラオホウ級×２を捕獲	ウラル級×１、バイカル級×２、ラオホウ級×３
火星基地守備艦隊 （正規艦隊への再編前）	バイカル級×２、ヴァージニア級×１	火星戦でバイカル級２隻を失う。 ヴァージニア級は当初不参加	

【設定考察⑧】

紛争の根絶と外宇宙への旅立ち

イノベイターと人類による統合戦争が勃発

利那がELS本星へと旅立ち、相互理解を果たしたことで、地球ではELSとの戦闘が終結した。それから利那が帰還するまでの50年、人類は紆余曲折を経ながらも紛争根絶への道を歩み続けてきた。ここでは断片的な情報から、50年間に起こった出来事を考察していこう。

紛争根絶の最大の障壁となったのは、革新したイノベイターと、その力に目覚めていない人類との軋轢である。これは西暦2314年時点でも将来的に大きな問題になると懸念されていたが、イノベイターに発現するものが増えるにつれ、それは現実のものとなった。とはいえ、この時点で存在が確認されていたイノベイターは、ごくわずかな人数だった。おそらくELS戦後、世界各地でイノベイターが発見されるに至った背景には、ELSが地球にとどまったことにより、脳量子波を発信している人間＝イノベイターの因子を持つ者が発見されやすくなったことも影響しているのかもしれない。

イノベイターと反イノベイター派の争いは、やがて統合戦争と呼ばれる紛争へと発展したというが、どの規模の戦争かは定かではない。またソレスタルビーイングがこの戦争で、どのような役割を果たしたかは定かではない。が、以前のような組織規模を維持できている可能性は低く、技術的なアドバンテージも失われており、これまでの大規模紛争のように中心的役割は果たせなかったのかもしれない。

なおその後は、初の外宇宙探査艦に「スメラギ」という、ソレスタルビーイングのメンバーの名が冠されているなど、彼らに対する世界の評価が劇的に変化していることがわかる。それは西暦2314年の時点でも変り始めていたが、その後の活躍が歴史的に大きな影響を与えたため「これまでの歴史が見直されるような」一世論の評価を変えたという可能性もあるだろう。

統合戦争におけるELSたちの動向

一方、ソレスタルビーイングと並ぶキーマン、ELSたちの動向はどうだったのだろうか。人類への興味を示し、地球へととどまった彼らは、実は積極的に統合戦争に参加することはなかったという。戦争という行為は、ELSの好奇心をまったく刺激しなかったのかもしれないが、様々な星の歴史を見てきた経験から、彼らはすでにこの紛争が長くは続かないことを理解していたのではないか。

イノベイターは、普通の人々に対して圧倒的に長寿命である。100年、2000年という時間が過ぎ、世代を重ねていけば、必然的にイノベイター以外の人間は淘汰されていく。また、イノベイターの割合が増えていけば、その革新的な力も自然と受け入れられていったことだろう。人類よりも長い

↑ハイブリッドイノベイターの肌の色はELSのメタリックな体色が残る。

ELSと共生するということ

ELSが共生した人間の脳は、その瞬間能力で人間の網膜を再現する。共生対象の組成を模倣し、さらに量子脳の思考が融合することで共生者と一体になる。

ELSは基本的に物質の構成に対して自ら歩みよることで、共生関係を成立する生物。他の物質や生命体との融合でも、同様のことが行われていたのだろう。

西暦2364年時点で存在している人類

➡イノベイター
人類の革新した姿。長寿命や脳量子波によるコミュニケーションなどの能力を獲得。

➡ハイブリッドイノベイター
ELSと共生したイノベイター。ELSの意志も存在し、ある程度記憶も共有していると考えられる。

➡イノベイド
新たに生産されたがまだ定かではない。だが人間社会に溶け込み、そのまま生活している可能性も。

➡人類
通常の人類。特殊能力をもたない。イノベイターの出現により、脇やに淘汰されていくと考えられる。

➡刹那
ELS本星でより理解を深めるために、ELSを完全に受け入れて融合、新たな生命体となる。

歴史を持つＥＬＳにとって、それはごくわずかな時間ととらえられたのかもしれない。

戦争へは積極的に参加しなかったＥＬＳたちだが、イノベイターとの共生によって、多くの知識を人類に提供した。もともとＥＬＳは技術自体をもたない存在だが、誕生から星々を巡ってきた記憶は、人類にとって大きな財産となった。

ＥＬＳとの接触からわずか50年で、オリジナルＧＮドライヴや外宇宙航行艦の開発が実現した背景にも、ＥＬＳからもたらされた知識が大きな影響を与えたのかもしれない。

西暦2364年、外宇宙航行艦「スメラギ」は、地球から旅立った。それは世界から紛争が根絶され、イオリア・シュヘンベルグが夢見た未来の到来を意味していた。奇しくも同日、「求るべき対話」を具現化した刹那は、50年の旅を終えて地球への帰還を果たす。ＥＬＳとの対話の中で見出した紛争根絶への答えは、彼の長き戦いに終止符を打った。

ELSのもたらしたもの

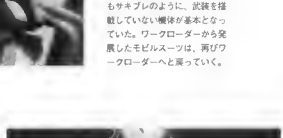
ELS宇宙ステーション

ＥＬＳのもたらした知識は、技術革新への大きなきっかけになっただろう。一説にＧＮドライヴの生産は民間でも行われているといわれ、サキブレに搭載されているものも民間生産だと考えられる。また、大型ＥＬＳが形を変えた巨大な花は、宇宙ステーションとして活用され、スメラギもこの場所に建設された宇宙港から発進している。

戦闘兵器ではない、作業用機械としてのモビルスーツ

西暦2364年の世界では紛争が終結し、モビルスーツも戦闘兵器としての役割を終えている。すでに前大戦時からのモビルスーツの多くは退役したと考えられ、新たに建造されるモビルスーツもサキブレのように、武装を搭載していない機体が基本となっていた。ワークローダーから発展したモビルスーツは、再びワークローダーへと戻っていく。

刹那はELSと融合した新たな革新者？



刹那はＥＬＳ戦のさなか、量子ジャンプでＥＬＳ本星へ向かった。実はこの時点では完全に相互理解を果たしたわけではなく、「いったん戦闘を停止した状態」にすぎなかった。その段階から相互理解を進めるには、数々の障害をクリアしなければならなかった。そのため、刹那は完全にＥＬＳを受け入れて（共生ではなく、一体化すること）、完全なる融合を果たしている。それは人でもＥＬＳでもない、新たな革新者の誕生を意味していた。逆にいえば、そうでもしなければ人類とＥＬＳはわかりあうことはできなかったのである。

マリナのオルガン

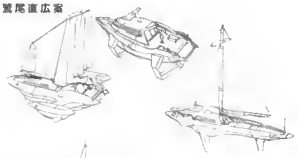
↑帰還した刹那が真っ先に向かったのはマリナのもとであった。変わらぬオルガンの音色は、50年の時間の経過を忘れさせだろう。

西暦２３１４年のビークル群からデザインの仕事に触れる

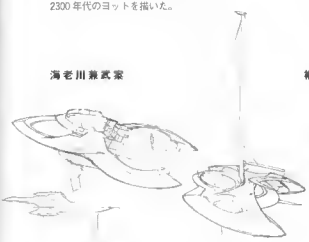
メカデザイナーの仕事は、ロボットをデザインするだけではない。寺岡賢司氏の言葉を借りるなら、「世界観すべてを作るのがメカニックデザイナー」。『機動戦士ガンダム00』においても、各デザイナー陣はモビルスーツ以外に、車や日常品に至るまで、様々なデザインを手掛けている。それらの要素は決してメインストリームとして描かれないが、世界観を支える確固たる土台として、『00』の世界に深みを与えているのだ。その仕事の一端として、劇場版で描かれたビークル群を紹介しよう。

［ ヨット ］

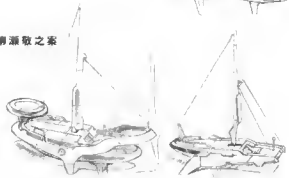
ELSに捕食されたヨット群。劇中ではくり抜かれた状態で、原型をとどめていなかったが、ここではオリジナルデザインの一部を公開。デザイナー陣は「1人3隻」というお題で、西暦2300年代のヨットを描いた。



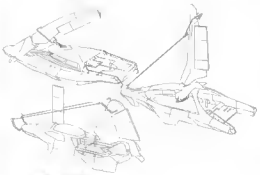
宮尾直広案



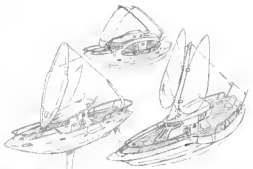
海老川兼武案



柳瀬敬之案



寺岡賢司案



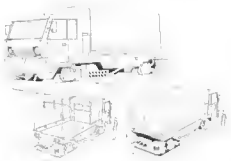
福地仁案

［ ヘリコプター ］

報道ヘリ
（デザイン：柳瀬敬之）

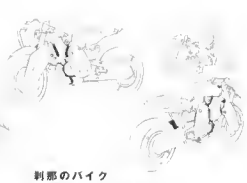
［ 車・バイク ］

TVシリーズでも多くの車が描かれたが、劇場版用に描き起こされたものも多い。この世界で使用される車やバイクは基本的に電気自動車・バイクである。



軍用トラック
（デザイン：海老川兼武）

沙慈の車
（デザイン：寺岡賢司）



刹那のバイク
（デザイン：柳瀬敬之）

Gundam 00 the Movie

Interview

インタビュー

『00』の始まりであるデザインコンペ。
その原点から劇場版に至るまで、
両層のモビルスーツたちは
どのような過程を経て誕生したのか。
そして完結に向けた思いとは？
監督および各デザイナーの証言から、
デザイン成立の流れを追う。

※ファーストシーズン、セカンドシーズンの各機体に関しては、メカニック-1st、メカニック-2ndの各インタビューにより詳しく掲載されています。そちらもぜひご覧ください。

【スタッフインタビュー❶ メカニックデザイン】

海老川兼武

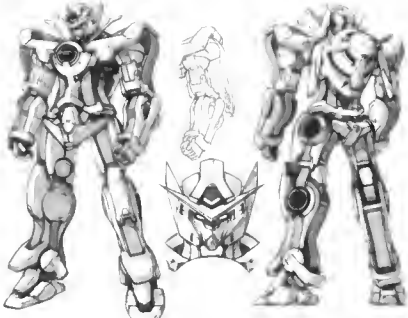
えびかわかねたけ

Staff Interview
Kanetake Ebikawa

メカニックデザイナー。モニターグラフィックスのデザイナー。主な作業に「フルメカルスケルトンフィギュア[2000年]」「機動戦士ガンダムUC[2010年]」「スーパーロボット大戦OG外伝」「機動戦士ガンダムUC NT」「機動戦士ガンダムUC ユニコーン」「劇場版 頭文字D Legend3 夢現」「ガンダムビルドファイターズ」「ガンダムビルドファイターズトライ」「ガンダムビルドファイターズトライ」「ガンダムビルドファイターズトライ

ファーストシーズンラフデザイン

※ここで紹介するラフデザインは　決定稿が成立するまでに描かれた膨大なスケッチのうちの1つです。実際にデザインが成立するまでには 監督やプロデューサーなどを含め、さまざまな意見が反映されていきます。

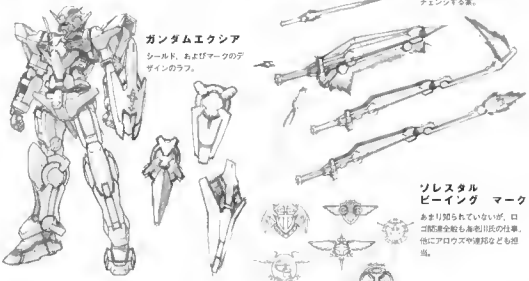


コンペ版ガンダム（海老川兼武デザイン）

形状把握を優先するため、白で塗られたコンペ版ガンダム。全身に張り巡らせたコードなど、そのコンセプトは原点であるがゆえに凄い。コード類やレンズ部のみ着色してあるのは、素材の差を感じてもらうためであった。

GNソード

ビームサーベル、ビート剣、カマ、スピア、ロッドなど、分離・変形で7種類の武器にチェンジする事。



ガンダムエクシア

シールド、およびマークのデザインのラフ。

ソレスタル ビーイング　マーク

あまり知られていないが、ロゴ関連全般も海老川氏の仕事。他にアロウズや連邦なども担当。

ガンダムエクシア 1.5

当初1st シーズン後半にパワーアップする予定があり、その強化案。GNドライヴや脚部まわりのディテールが魅力的。

海老川　そうです。コンペ版はまったく武器もついてなくて、1枚でしたね。

――その後に、エクシアのベースとなるトリコロール版になるんですね。こちらを描くにあたって、オーダーはありましたか？

海老川　現実的なガンダムラインに戻してくれと（笑）。トリコロールカラーで塗ったのも、ガンダムに戻す意味を含んでいますね。あとはコード類を減らすことも そうです。プラモでは現実的には難しかったですから。

[before 00 ～ First Season]

色のイメージが与える影響力の大きさ

――最初に白一色で塗られたのは、どんな意図がありましたか？

海老川　単純にデザインとして見

せたかった、という気持ちがありました。青や赤が入ると、色のイメージが入ってくるじゃないですか？　色の持つ比重って意外と大きいと思うんです。形としても見せるコンペですから、モノクロで提出して、色がついている部分は素材分け……っていう認識でした。決して塗っている時間がなかったわけじゃないですよ（笑）。白いほうもちゃんと塗っていますからね。

――乱暴ですけど、**トリコロールに塗ればガンダムに見える説もありますしね**（笑）。

海老川　これは全編通して言えることですけど、色に対しては一番気を遣いました。色が最終的にイメージを決定づける。制合色には一番大きいかなと思っています。決定稿の前段階でオーライザーを赤く塗った事があるんですが、それだけでダブルオーライザーがアニメーションガンダム（機動戦士ガンダムSEED DESTINY）っぽく見えましたからね。

――**海老川さんの中で、ガンダムのアイデンティティはどこだと思っていますか？**

海老川　私の中では角と頭だと思っています。だからガンダムの記号は、あとで入れておけばいいやぐらいな気持でした（笑）。

――（笑）。**実際にデザインを行う際に、苦労された点などはありますか？**

海老川　一番困ったのは顔でした。ガンダムの顔って、どうやったらかっこよくなるのかわからなくて。安彦良和さんが描かれるような線上の雰囲気だったり、カトキハジメさんが描かれるスタイリッシュなフェイスだったり、いろんな種類があったと思うんですけど、それをそのまま踏襲するのもなんですよね。だからなにか新しい顔が模索できないかな？　と思ってやってきたんですけど、最後まで難しかったですね。いまだにかっこよく描けないですからね（笑）。

――**それでも、いままでのガンダムとは明確に違う顔ですよね。**

海老川　最初にオーダーがあったのは、耳のところがちょっと悪魔的なツノに見えるような感じ、と言われました。もちろんガンダムといえば子供たちのヒーローではあるんですけど、ソレスタルビーイングというポジションから、ちょっと悪魔的に見えるほうがいいと。かといって少年の利那が乗るんで、少し幼い感じで、見方によっては童顔っぽく見えるといいのかなと。一方でダブルオーの場合、ちょっと青年の顔をイメージして、キャラクターからフィードバックするようにしがけました。

――**口元のヒゲ（スリット）がないのに、最初は驚きました。ヒゲをつける、つけない論争はありましたか？**

海老川　ありましたね、ヒゲ論争。本当に、最初から最後までありました（笑）。私的には、別になくてもいいんじゃない？　っていう気持ちで……。そこもガンダムに対する解釈の違いなのかもしれません。

――**ヒゲは、ダブルオー（00）になって、その中心部は×になじゃないですか？　粒子も×字にバッと出たらかっこいいかなと思って。**

――**それは面白いですね。ダブルオーのラフ段階では、わりと羽根などのオーソドックスな方向性もあるんですね。**

海老川　私的には羽根をやめようとか、そういう点はあまりこだわっていなかったため、かっこいいんだったら、別につけてもいいのではないかという気持ちがありました。「SEED」の場合は完全に羽根でシルエットを見せる、というコンセプトだったと思いますので、ただそのコンセプトを、そのまま別なシリーズでやるのは避けたい、というだけですね。

――**肩にドライヴというのはアニメーションで動かす際にも、ちょっと挑戦的ですよね。**

海老川　ちょっと邪魔だったかもしれないですね。そこは中谷（誠一）さんがアニメーション用にライトしてくださって、ドライヴのところで回転で表情がつくようにするなど、アレンジしてもらっているんです。

――**それによってのオーライザーのシールドが翼に見えたり、不思議な表情をつけていますね。振り返ってみると、ダブルオーが一番苦戦されましたか？**

海老川　そうですね。改めてフをまとめてみると、やっぱりダブルオーが一番多いです。エクシアは、言ってしまえばコンペからコンセプトが決まっていましたから。ダブルオーはそれを踏まえた上で、さらにもう一つまた別のガンダムでしたから、苦労しましたね。

[Mobile Suit Gundam 00]
自分を納得させるために機体の背景を練りこむ

――**それがダブルオーでは一転しましたね。**

海老川　ファーストシーズンでは、ずっとヒゲをつけないスタンスだったんですけどね。ただ、私は個人的にはつけたくない気持ちが強かったんです。00のガンダムはヒゲをつけないということが、宇宙世紀のガンダムに戻ってしまうのはどうかなあと。ただ設定的にダブルオーって、エクシアとOガンダム、2つの力を合わせたガンダムですよね。だから設定的にも、Oガンダムの意匠が入っているんじゃないかなと。だからダブルオーの中にあるRX-78的な意匠は、完全にOガンダムから引っ張ってきた、というイメージです。

――**その解釈は素敵ですね。**

海老川　それなら自分でも納得できるかなって。

――**ダブルオーガンダムのデザインに当たっては、かなり段階から始まっていたということですが。**

海老川　早かったですね。ダブルオーのラフを描いていたのは、GN-XIと同じくらいです。だから物語の整合性をつけたのは後になります。当初はXの意匠はどうだろう？　ということも考えていて、胸にGNドライヴを2個つけていたんです。ダブルオー（00）にもなると、無限大（∞）になって、その中心部は×になじゃないですか？　粒子も×字にバッと出たらかっこいいかなと思って。

――**それは面白いですね。ダブルオーのラフ段階では、わりと羽根などのオーソドックスな方向性もあるんですね。**

海老川　私的には羽根をやめようとか、そういう点はあまりこだわっていなかったため、かっこいいんだったら、別につけてもいいのではないかという気持ちがありました。「SEED」の場合は完全に羽根でシルエットを見せる、というコンセプトだったと思いますので、ただそのコンセプトを、そのまま別なシリーズでやるのは避けたい、というだけですね。

――**肩にドライヴというのはアニメーションで動かす際にも、ちょっと挑戦的ですよね。**

海老川　ちょっと邪魔だったかもしれないですね。そこは中谷（誠一）さんがアニメーション用にライトしてくださって、ドライヴのところで回転で表情がつくようにするなど、アレンジしてもらっているんです。

――**それによってのオーライザーのシールドが翼に見えたり、不思議な表情をつけていますね。振り返ってみると、ダブルオーが一番苦戦されましたか？**

海老川　そうですね。改めてフをまとめてみると、やっぱりダブルオーが一番多いです。エクシアは、言ってしまえばコンペからコンセプトが決まっていましたから。ダブルオーはそれを踏まえた上で、さらにもう一つまた別のガンダムでしたから、苦労しましたね。

[Mobile Suit Gundam 00]
ダブルオーを経たことでクアンタへの歴史が刻まれる

――**一番のアイデンティティである、胸のドライヴがなくなったのは意外でした。**

海老川　そこも結構いろいろあったところですね。胸に丸、っていうのは最大のアイデンティティなので、取るのは正直ためらいました。ただ、作画的に描きづらかったらしいんですね。それと、セカンドシーズンは顔をとにかく減らすっていう方向性でした。それはオーライザーがついてディテールが増えるので、本体はいっそのヒゲの件もあめて、それをどう自分で納得する設定にできるか、ということなですよね。それは自分が納得できなければ、ファンはもちろん納得できないと。自分の中でも、ここは妥協せずになるべくこだわるべきだと思ったんです。

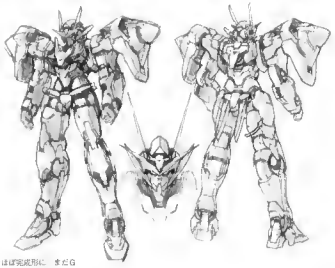
セカンドシーズンラフデザイン

※ここで紹介するラフデザインは、決定稿が成立するまでに描かれた膨大なスケッチのうち1つです。実際にデザインが成立するまでには、監督やプロデューサーなどを含め、さまざまな意見が反映されていきます。

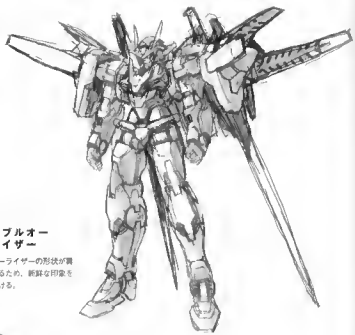
ダブルオーガンダム

X字のデザインを取り入れた初期ラフ。プロポーションも骨太だ。

➡X字から一歩進んだラフ。背面のパーツはGNシールドのような。

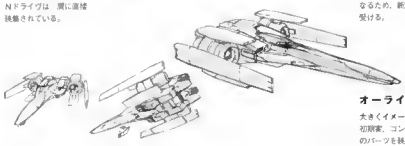


⬆ほぼ完成形に。まだGNドライヴは 開に直接装備されている。



ダブルオーライザー

オーライザーの形状が異なるため、新鮮な印象を受ける。



オーライザー

大きくイメージが異なる初期案。コンテンサー状のパーツを装備。

——ファン的には、胸のドライヴがようやく定着してきた、っていうイメージはありましたね。

海老川　エクシアや「00」のガンダムって、こういう記号なんだって浸透していたところでしたからね。

——**そこはプラモデルの発売も大きかったと思うんです。あのクリアレンズを組み込んでいくのは、新しい面白さでしたから。**

海老川　2段階のフェーズがあったと思うんですけど、まずアニメで動いたときと立体化ですね。そういう意味ではすごくいいステップを踏めた、という気持ちがあったんですね。

——**劇場版に至るまで、もう1つリボーンズガンダムというステップがありますね。**

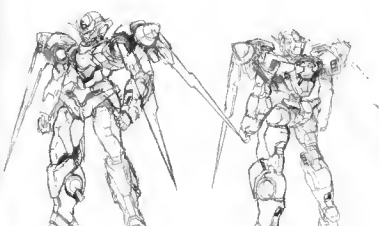
海老川　表と裏で、どうシルエットが変えられるかというのがポイントでした。最初は3変形というオーダーに対して、キャノンタイプからガンダムとタンクに分離して、タンクは無人機として遠距離から支援するというアイディアもあったんですけどね。

——**ソレスタルビーイング号の上で戦うことを考えると、タンクタイプもアリでしたよね。**

海老川　そうそう。キリキリキリ……って走ってもいいですよね（笑）。最終的には1stシーズンのアルヴァアロンっぽいデザインの系譜をイメージしてみようと思って、流線型と直線的なライ

劇場版ラフデザイン

※ここで紹介するラフデザインは、決定稿が成立するまでに描かれた膨大なスケッチのうちの1つです。実際にデザインが成立するまでには、監督やプロデューサーなどを含め、さまざまな意見が反映されています



ダブルオークアンタ

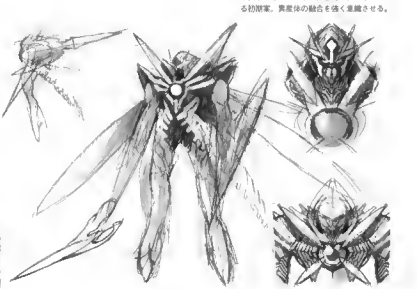
肩鎧にコーンを備えた初期案。シールドはクリアパーツ。GNソードが合体するというコンセプトはすでに採用されている。

↑初期案をさらに発展させたもので、ダブルオーの面影を残す。クアンタ本体は、現在の決定稿に大分近くなっている。

ＥＬＳダブルオークアンタ

本文中にもあるように、悪魔や虫を意識させる初期案。異星体の融合を強く意識させる。

↑触手のある形態。本体は、さっにクアンタに近づく。パージした装甲はＥＬＳによって新たに形成されたという設定。



←クアンタの万能性に戻すというオーダーを受け、再び人型に近づいていく。

そこは設定的な話なんですけど、基本的なベースはダブルオー。その時点でフレームは完成形なので、モビルスーツになったときにより完全体に近づけるということだったと思います。

――２年後、**というキーワードがよく出ていましたね。**

海老川　２年後という制約があったので、あまり進化しないように、ということですね。だから基本的にダブルオーの改造機といいますか、マイナーチェンジですね。足や腕の一部は本当にダブルオーそのままですし。

【Page2】

模型化への道程が機体開発の流れになる

――合間の作業になると思うのですが、ＰＧのダブルオーの作業もありましたよね。それも影響されましたか？

海老川　それはすごく助かりました。先日、プラモデルのＭＧダブルオーライザーの試作ができてきたんですが、エクシア、ダブルオー、クアンタを並べると、やっぱり同じダブルオーが入ってくると機体の進化の流れがハッキリと読み取れるようになるんですよね。流れとしては順番どおりではなかったんですが、そういう意味では先にＰＧのダブルオーがあったんで、とてもデザインがしやすかったんです。クアンタムバーストでフレームが露出するのも、完全にＰＧからのフィードバックですＰＧがあったからですね。

――**ああ、それはクアンタとダブルオーがフレームを共有している、という部分にとてもリンクしていますね。**

海老川　だからＭＧのクアンタもそういう点でダブルオーと兼用できることを想定していたんです。

――**それはフレーム再現をするＭＧやＰＧという模型にすごく合致したガンダムですね。**

海老川　これはプラモデルだけではなく、実際の「００」の世界でも、きっとこういうコンセプトで作っていたんじゃないかと思うんです。完成形に近いダブルオーのフレームをベースにして、クアンタへの設計をスタートさせたはずですからね。

――**ＰＧのダブルオーも、フレームにＧＮドライヴのマウントがありますしね。あれでエクシア、ダブルオー、クアンタっていう流れが感じられました。**

海老川　あれはドライヴの名残でもありますし、外周が腕のレールという意味もあるんです。人間の頭骨も中心から放円を描く感じに可動しますからね。

――**機械の完成度が高まるとシンプルになるというイメージに、クアンタはすごく合いますね。**

海老川　そこはどんどん複雑になって、パーツが増していくのではなく、どんどんシンプルになっていく流れですね。そういう設定が

GN-Xラフデザイン

※ここで紹介するラフデザインは、決定稿が成立するまでに描かれた膨大なスケッチのうちの1つです。実際にデザインが成立するまでには、監督やプロデューサーなどを含め、さまざまな意見が反映されています。

GN-X（ラフデザイン1）
カンダムの最産機的なアプローチの最初期案

ベースなら、作画用に線を減らすにしても説得力があるかなと思ったんです。ただ作画の都合ではなく、そこは機械の進化を感じてもらえればいいかなと。

――**クアンタは武器も面白いですが、GNソードVはどのような方向性から導きだされたものなのでしょうか？**

海老川　これは黒田さんの最初の脚本に、ビットが集合して合体するっていうシーンがあったんで、それに則した形になっていますね。ただビット時と合体時を両立させるのはかなり大変でした。やっぱり合体したときが一番まとまりがあったほうがいいと思って。

――**ELSクアンタも海老川さんのデザインなんですね。**

海老川　最初はもっとすごい姿だったんです。悪魔的や虫みたいなデザインで。

――**でも本当の話をすれば、異星体と合体するわけですから、人型じゃなくなっていても不思議ではないですよね。**

海老川　そうですね。ELSと融合するわけですからね　ただひと目見てクアンタと分かるくらいに戻してほしいといわれて、だんだん戻して言ったんです。途中で触手付きともあったんですよ　飛んでいるときもあったんですよ。ウネウネ動いたら面白いかなと。そんなシーンはなかったんですが（笑）。最初、レイアウトにそのまま描いていいよって言われてたんですけど、一応形として設定に残していますね。

――**こうして拝見すると、クアンタはあまり悩まずに進められた印象ですね。**

海老川　番ラフが少ないですね。

――**それは描り戻しではないですが、本来こういう方向にやりたかったという気持ちが強かったからでしょうか？**

海老川　うーん、でも逆にダブルオーがなければクアンタには行き着かなかったような気がします。エクシアを突き詰めても、きっとクアンタのような形にはならない。ダブルオーっていうクッションが間にあったから、クアンタがあったと思いますね。

――**でもファンって結構、風見鶏ですよね。きっとダブルオーが出た後も、エクシアのほうが良かったって意見も多かったんじゃないですか？**

海老川　やっぱり！　という感じで（笑）。

――（笑）。

海老川　新しいものを描くたびに、「前のほうがよかった」という意見があったので、恒例行事といいますか。まぁそれも自分がやったことなので、「まぁ、仕方がない」っていう気持ちでした（笑）。

――**そういう意味では、ガンダムの主役機を描くという体験は、おそらく世界で十数人しか味わえない体験ですからね（笑）。**

海老川　注目度がすごくありましたから覚悟はしてましたけど、まさか、ここまで……という感じで（笑）。そこはうれしくもあり、悲しくもあり（笑）。

【00】世界の量産機を新たに構築すること

――**そう考えると、GN-X系は息抜きになりましたか？**

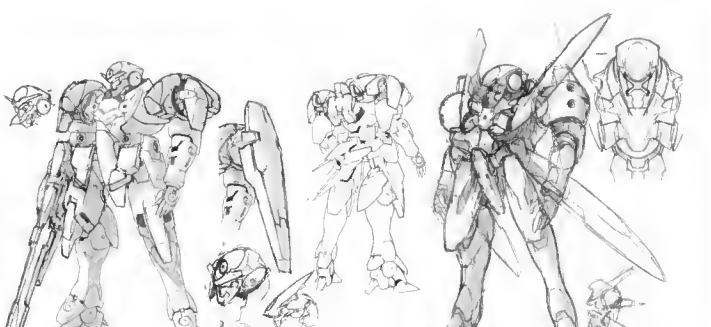
海老川　まぁGN-Xでも、いろいろありましたけど（笑）。

――**モビルスーツであることの宿命ですね。**

海老川　実はGN-Xもプチコンペがあったんです。個人的に絶対にそれはやりたかった。というのも、僕はファーストシーズンでエクシアしか描いていないんですよ。寺岡さんはティエレン系、福地さんはフラッグ、イナクト系、柳瀬さんもガンダム3機＋αを描いていらっしゃるんで、そこは絶対やりたいと（笑）。最初に描いたラフはもうジムっぽい量産機でした。でも今までのジムじゃなくて、コンセプトはもうまるっきり変えてほしいということで。

――**そこから現在のGN-Xまでにはどのようなブレイクスルーがあったんでしょうか？**

海老川　ジムっていうと本当にエクシアの頭がバイザーになったやつを思い浮かべると思うんですけど、私も最初はそうだと思っていたんです。でも変えていいんだったら、じゃあ全く違うモビルスーツにしちゃえと。ガンダムの世界



GN-X Ⅳ（ラフデザイン）

ほぼ初期案から、GN-XIVらしさが、だがGNドライヴは小型のものを3つ内蔵している設定。

GN-X（ラフデザイン2）

X字の意匠を取り入れたGN-XⅠの初期ラフ。

でいえば、ガーベラ・テトラ（『機動戦士ガンダム00 3rd STAGE』）ですね。中身はガンダムなんだけど、外装は完全にジオン側。でも胸のトライヴとかは変えないなど、ルールは共通です。

――でもGN-XもⅢになって、完全にジム的ポジションに落ち着きました。不思議なことに。

海老川 完全にそうです。アヘッドを立てるという部分がありましたから、そいつが尖ったパーツをつけて強そうだと、引き立て役になりますんからね。だからジンクスⅢは個性のない機体になっているんです。

――GN-XはXの意匠ですけど、これは先ほど出たダブルオーの初期案の影響はありましたか？

海老川 まさにそうですね。ダブルオーのときに×の意匠はダメって言われたんで、じゃあこっちで使っちゃえって（笑）。だから最初のジムっぽい案も、バッテンの目だったんですよ。

――そうした経緯を経て、今回の劇場版のGN-X Ⅳとなりますが。

海老川 完全に今回は味方のポジションでかねね。もっとヒロイックにして、アヘッドのラインも入れたかった。あとは「ノノをつけてガンダムっぽくしてくれ」というオーダーもありました。外伝（『機動戦士ガンダム00V』）でスペルビアGN-Xを描いたとき、あれはもう完全にⅣを意識していました。胸や腰のバインダー構成とかは、そのまま意匠ですね。あと最初はドライヴが3つついていて、ドラム式でラジオが何回もできるっていう設定もあったんです。

【Part.04】

個性をすべて内包して構築された作品

――劇場版を終えて、「00」は一区切りになると思いますが、ご自身にとって、「00」はどんな作品になりましたか。

海老川 とにかく、すごい難になったのは間違いないと思いますし、モニターもメカもそうですけど、自分が「こういうふうにしたい」っていう一貫したコンセプトを淡々と貫できた。3Dソフトにも対応するという技術的に新しく取り入れた部分もあるんですけど、基本的なモノに対するデザインコンセプトの出し方なども改めて考え直すことができたと思います。モニターは今までと同じですね（笑）。ある程度自分の引き出しは出せたかなと。

――模型化の進め方とかは、かなりこだわったところが多かった感じがしますね。

海老川 ガンダムって立体化という前提があるじゃないですか。その作業は、すごく役立ちました。立体として考える意味での認識。立体としても手にとって動かすものを作る上で、可動や立体に対する認識の重要性はとても高いということがよくわかりました。

あとは作画的なポイントですね。作画さんが描くとき、どんなデザインがいいのか、という部分はとても研究しました。そこは改めて思い返すと今までちょっと欠けていた部分だったんです。それは「00」で勉強できたところですね。

――複数デザイナー制ということで、影響を受けた部分はありましたか？

海老川 柳瀬さん、鷲尾さんといった同世代のデザイナーの方と一緒に仕事をしたのは、実は今回が初めてだったんですよ。今までは上の人ばっかりだったので、そういった意味では、頼もしくもあり、刺激にもなりました。一方で、明確に違う部分、受け入れられない部分もやっぱりあって、それが個人の考え方の差なんだろうなということがわかりました。

そういう意味では、誰一人考え方がかぶっていなかったので、それがよかったんじゃないかと思います。先ほど知名度が上がった……と言いましたが、これは多分他のデザイナーさんにも言えると思うんです。

面白いデザインを描かれた方ほど大きくスポットが当たったのは、本当に素晴らしいことです。一方でこんなに個性が集まっているのに、ファンの方は認めてくれた。そういう意味でも、とても面白い作品だったと思います。

モニターグラフィックスの世界

インタビュー◎モーショングラフィックス／海老川兼武

『機動戦士ガンダム00』を彩るファクターとして、忘れてはならないのがモニターグラフィックスである。TVシリーズでありながら、卓越したセンスでまとめ上げられた各勢力のグラフィックは、モビルスーツ同様、勢力の特色、そして世界観を象徴する要素として、作品世界にリアリティを与えた。本作のモニターグラフィックスを手掛けたのは、メカデザイナーでもあり、各勢力のロゴアイコンなども一手に引き受ける海老川兼武氏。そこには氏の手掛けるメカデザインにも通じる奥深さが秘められていた。ここでは『00』世界のモニターグラフィックスについて、引き続き海老川氏にお話しをうかがってみた。

演出の一部としてのモニターグラフィックス

――当初はモニターグラフィックスとして参加されたようですが。

海老川　そうですね。モニター担当は決定として、「コンペやるけど参加しない？」という経緯でしたから。

――モニターグラフィックスというお仕事の役割についてお聞かせください。

海老川　モニターなどに表示されるグラフィカルなデータをデザインしたり、モーションをつけたりする仕事がモニターグラフィックです。作業プロセスの話をしますと、まず前提としてコンテがありますね。演出が求めているカット要件を、どう効果的に見せるか、というところからスタートします。たとえばがっちり絵の密度がある中で、情報量の多いモニターというのは合うと思うんです。ただTVシリーズでは、たえず密度のある画というわけにはいきませんから。そのバックのモニターで細かくごちゃごちゃ動いていたら、そっちに気を取られて演出の妨げになってしまうんです。

また、モニターの中でも危険を知らせる表示を見せたいのに、周りがごちゃごちゃしていたら効果が薄いですよね。演出的にモニターを使って何を見せたいのか、ということを前提に考えて、主張しすぎないように、うまくなじんでくれるのが一番いいんです。極端ですけど、「モニターよかったよな」って言っていただくのはもちろんうれしいんですけど、モニター単体ではなく、本当は自然と演出の流れの中に組み込まれていることがベストです。

確かに止め絵でがっちり作るのもいいんですけど、私はモーションで見せたいタイプなんです。動いているときに気持ちいいモニターのほうが好きですね。

――そもそもモニターが表示されるのは、何かの合図を客観的に見せるためのタイミングですよね。

海老川　そうですね。モニターをメインで見せるケースでは、必ず合図が含まれていますね。敵が来たことを知らせる、なにかを解析している、危険が迫っている……その要件を満たすことが前提になります。それにプラスアルファで、コンセプトが入ってくるんです。『00』はそれらをクリアしたうえで、さらに勢力ごとの色分けという上乗せがありますね。

――そういう意味では、近年モニターグラフィックスに要求される要素は多くなっていますか？

海老川　それはあると思いますね。ブルーレイの普及で、モニターワークもハードルが上がっているのは間違いないと思います。ただやっぱり根本の部分で、演出的な要

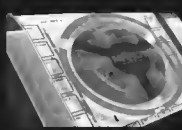
ソレスタルビーイング

【一番進化している勢力のモニター】ということで悩みました。そこは前面ガラスで、逆にモノクロしかないかなと。モノクロもできる限りハーフトーンのグレーを使わずに、白と黒で表現する方向性にしました。ただ、やっぱり危険を知らせるときなどには、赤字がポンって出ないと演出的に難しい。初期のコンセプトに戻してしまったんですが、最終的には赤と黄も入れました。最終ですけど、最初はゲームウォッチのような液晶画面にしたかったんです。一番ローテクに見えるんだけど、実はそれが一番進化している OS というのは面白いかなと〔3C〕（海老川氏）

↑こちらはファーストシーズン21話より。SYSTEM DOWN などのアラート表示は、赤で表現されている（ぜひ映像で確認されたし）。モノクロの画面の中に突如赤が表現されることで、緊迫感が増す。

スメラギ・ブリッジ

【ここは私が基本的なコンセプトだけを出して、あとはカラーさんにお任せしています。50年後ということで、ぼっきりと分ける意味で、丸やお飾いしたほうがいいかなと。ライン的にはイノベイターの技術が進化しているイメージ。もともとイノベイターは黄緑系で統一しているんで、色で系譜を感じられるようにしてみました〕（海老川氏）



ガンダムハルート　マルートモード

「モビルスーツのコクピット系は、ほとんど自分で全部やりましたね。説明とかモーションが難しそうなものだったので。マルートモードは3つの OS を瞬時起動しているモードで、アレルヤ、ハレルヤ、ビーリスの3人の能力を瞬時に使えるっていうモードでした。6つ得はたしか中谷（誠一）さんのアイデアだったと思います」〔海老川氏〕。マルートはイスラム教の天使名が由来。

ガデラーザ

【PV 第では回角いウインドゥが施錠に円柱状に張ってあるだけだったんです。それだとさすがに寒色みがないので、このような形になりました】

素を減たすということをクリアしないとうにもならないですね。どんなにかっこいいモニターを作っても、的外れになってしまいますから。特に意識し始めたのは「00」からですね。それまでは見栄え、というよりも、ひたすら演出的なことを考えていましたから。

――作業的には、どのように進められるのでしょうか？

海老川　絵コンテ上で、たとえばレーダーを出したいとか、デザイン上でここにモニターがあるとそういった要件があって初めてモニターが出ることが決まる。まず基本的に大雑把な骨組みをメカデザインの段階で決めて、その後に演出があって、要素を加えていく。そこで打ち合わせのとき、常にマップを表示させたいとかオーダーはあります。とはいえ基本的にはアバウトで、がっつりは決め込まないですね。あまりガチガチに固めてしまうと演出さんも後々やりづらくなるので。だからケースバイケースで進めることが多いんです。そこから後でポップアップウインドウを表示させたり、臨機応変な対応をします。

――最低限やらなきゃいけない設定のすり合わせは膨大ですよね。

海老川　たとえば連邦軍の艦隊配置図は、福地さんにベースを作っていただいて、助監督の角田（一樹）さんが細かくまとめてくれて。このあたりはちゃんとやっておかないと艦船が出るので、大変助かりました。

――実際に演出サイドから細かくオーダーされることは？

海老川　作品ごとに自分なりの方法論は決めたりしますけど、細かくオーダーされることはあまりないですね。基本的に一任される形で。【00】に関しても、骨組みを自分で作ったあと、演出さんに使っていただくという感じですね。

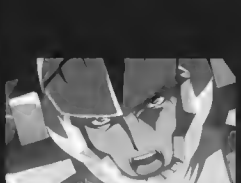
とはいってもそんなに難しいことじゃないんですよ。現状のモニターの延長線上にあるので。新しい情報はウィンドウで出てきますし、タッチパネルもありますし、ボクシングを押したらなにかが動くとか。

――文字の書き込みとかはかなりアレンジされていますよね。

海老川　基本的にあまり言葉をフルに使わないようにしていますね。航空略語や、あとは完全に造語を使います。基本的にシンプルでわかりやすくしたいんです。演出的に本当に見せたいものが見えなくなるし、実際に使うと考えると、どのスイッチを押していいのかわからなくなると思うんです。

――表記を追っていくとわかる事実も多そうですね。

海老川　機体の書き込みとかは結構書いてありますね。あと英字表記は間違えると怖いので、きっちり表を作っています。あと味方陣営のモニターには、ちゃんと味方の型式番号が出ているんですけど、敵側になるとエネミー・モビルスーツ（EMS）とか、アロウズのモ



↑海老川氏が劇場版で一番気に入っている……というアンドレイの特攻シーン。アンドレイの決意、狙り絞った力が、トランザムのゲージに乗り移ったかのような、単純な1枚のモニターとしての完成度ではなく、いかに演出の中でモニターが効果的に使われているかが重要である。

ビルスーツ（ALA/MS）といった略語とか、敵用の表示を出すようにしています。本当は、たとえばコクピットのモニターにほかの機体が写ったらカーソルが合って、常にカーソルが追いつつ、機体番号が表示される……ってこともやりたかったんですけど。毎カットやるのはさすがに大変なんです。特に劇場版はELSが敵ですから、大変な数になってしまいますから（笑）。とはいえ劇場版ではたとえば伊藤の脱開で、コロニー公社仕様のGN-X皿が反転したときに、ピッと刹那のフラッグにカーソルが合う……っていうシーンがあるんですが、あれはTVシリーズにはなかった演出です。

――劇場版ゆえのモニターの演出も加えられているんですね。あとは「00」のモニターって、フォントがかっこいいですよね。

海老川　基本的には既存の物から選んで使わせてもらってますので、特別「00」用に作っているわけではないんです（笑）。

――そうだったんですね（笑）。全体のベースなどは、海老川さんがおひとりで進められているんでしょうか？

海老川　コンセプト的な部分は決めます。他のスタッフの方に作ってもらうときは、大雑把なラフを作って、ここは順番に動かすとか早く動かすとか、あらかじめモーションを決めておくんです。基本的な流れとして、まずラフを書いてもらう作業をしてもらい、そこでOK出てチェック。オーケーが出たらモーションに移ってもらって、またチェックという感じですね。あとは直接見ながら指示します。

――作業が進むごとに、こういう要素がほしいとか出ることは？

海老川　要素を追加するのはそれほど大変じゃないんですよ。最初にコンセプトさえ決めてしまえば。

あとは「実はこういうモニターが必要になっちゃって」というケースでも大丈夫です。これはみなさんよく知られているかもしれませんが、「00」では、人革連は赤系。ユニオンは青系。AEUはグリーン系。連邦は赤と青がまざったパーソナル系、ソレスタルビーイングはモノクロになっています。

――ある程度フォーマットを決めて、臨機応変に対応すると。

海老川　そうですね。あまり細かくしないように考えていますね。後々スタッフに伝えるのが難しくなってしまうので。ウインドウの出方や色といったベースはこちらで作っておけば、あとはお任せすることもできますし。

世界観を構成する重要なファクター

――「00」に限らず、近年のアニメのモニター画面の進歩はすごいですよね。たとえばファーストガンダムでアムロがグフのデータを解析していた画面からは、隔世の観があります。

海老川　でも、あれは演出の意図がしっかりしていますからね。視してもらう作業をしてもらい、そこでOK出てチェック。オーケーが出たらモーションに移ってもらって、またチェックという感じですね。あとは直接見ながら指示します。

――作業が進むごとに、こういう要素がほしいとか出ることは？

海老川　要素を追加するのはそれほど大変じゃないんですよ。最初にコンセプトさえ決めてしまえば。

あとは「実はこういうモニターが必要になっちゃって」というケースでも大丈夫です。これはみなさんよく知られているかもしれませんが、「00」では、人革連は赤系。ユニオンは青系。AEUはグリーン系。連邦は赤と青がまざったパーソナル系、ソレスタルビーイングはモノクロになっています。

――ある程度フォーマットを決めて、臨機応変に対応すると。

海老川　そうですね。あまり細かくしないように考えていますね。後々スタッフに伝えるのが難しくなってしまうので。ウインドウの出方や色といったベースはこちらで作っておけば、あとはお任せすることもできますし。

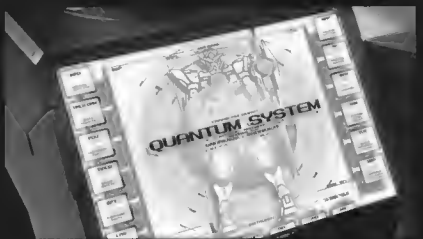
世界観を構成する重要なファクター

――「00」に限らず、近年のアニメのモニター画面の進歩はすごいですよね。たとえばファーストガンダムでアムロがグフのデータを解析していた画面からは、隔世の観があります。

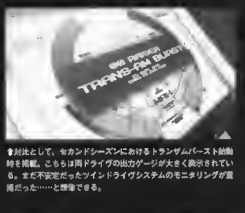
海老川　でも、あれは演出の意図がしっかりしていますからね。視聴者に見てもらいたいものを、ちゃんと見せるためにああいう表現になっているんです。

――デジタルゆえに、造りこみが要求されるケースも多そうです。

海老川　たとえばリボンズ艦（ソレスタルビーイング号）の大型モニターは本編でよく使うと思い、早い段階から力を注いだ部分なんですね。3Dで立体構成にしたり、



↑ガンダムのコンソール（クアンタムシステム）。基本的な構成は、ファーストシーズンから踏襲。具象中えに「シンプルな構成」というコンセプトがよくわかるモニター……といえるかもしれない。GNDRIVE／0 GNDRIVE／7など、何気なく新型ＧＮドライヴであることを暗示させるキーワードも。両サイドに表示されている端字の意味を経解くのも、面白いだろう。



↑対比として、セカンドシーズンにおけるトランザムバースト始動時を掲載。こちらは両ドライヴの出力ゲージが大きく表示されている。まだ不安定だったツインドライヴシステムのモニタリングが重視だった……と想像できる。

↑こちらはファーストシーズンのトランザム。まだGNドライヴは本領の姿を見せていない。

6枚のモニターを多層式にしていたりと、とにかく手の込んだモニターでした。でもあまり映らなかった（笑）。モニターのアップで「ELS接近！」とか、艦隊がやられたら「Ｌｏｓｔ」とか、そんなカットを期待していたんですが（笑）。これは絵コンテが上がる前に作業を進めてしまったので、仕方のないケースですが。

――モニターグラフィックス的にこういう風に使ってほしいな、という気持ちはありますか。

海老川　それはありますね。たとえば方向性は違いますけど、「新世紀エヴァンゲリオン」は本当にすごいと思います。モニターワークと演出が芸術的にシンクロしているアニメで、ある種一つの到達点なのかもしれません。

――00では、どのシーンがモニター的にうれしかったですか？

海老川　アンドレイがトランザムのスイッチを入れて、メーターが振り切れるところですね。そこはモニター担当の菅原淫治さん（劇場版テクニカルディレクター）と相談して、絵コンテとモニターのリストを見ながら、ここは注目度が高いから力を入れようって決めていたポイントの1つでした。モニターはサンジゲンの関（含雅）さんに作っていただいたんですが、ブロックノイズが入るような、本当に無理して上げる感じでお願いしていて。演出と相まってすごくうまくいったと思います。

こういうカットが、モニター班的に一番燃えるんです（笑）。

――モニターに感情が乗っている感じですよね。

海老川　モニター的に一番嫌なのは、「なんでもいいから映っていて」っていう依頼ですね。なんでもいいつつ、作る側は内容をしっかり作らないといけませんから、先ほど一旦立たなくてもいい……」と言っていたことは矛盾するかもしれませんが、「一方でモニターを『見せる』シーンでは、しっかりと見せたいという気持ちがあります。

ガデラーザが味方を撃つシーンでも、軽くカーソルを合わせるのではなく、味方を攻撃するときの決意をロックオンするときのモーションで出せないかと。そういう点ではすごく気を遣います。

――メカデザインとはまったく異なる仕事なんですね。

海老川　メカデザインは、言い方は悪いですけどデザインを上げてしまえば、「うちの子をよろしくお願いします」みたいな感じになるんですが、モニターは作品の最初から最後まで関わりますからね。

――これまで参加した作品の中で、思い出深いモニターなどはありますか？

海老川　「戦闘妖精雪風」かもしれません。雪風という機械のキャラクターの感情をあらわすのがモニターだったんで、文字の出るスピードの間隔とか、弱っているときはゆっくり表示するとかですね。そこは監督の大倉（雅彦）さんがすごくこだわっているポイントでした。ただありがたいにもオーダーと要求のレベルが高すぎて、リテイク率はものすごかったですね（笑）。僕は当時、GONZOの社員だったから対応できましたけど、フリーではとても不可能だったと思います。

――ストーリーやアクションの演出がうまく合致したという意味では、「アイドルマスター XENOGLOSSIA」ですかね。コンセプトがしっかりしていましたし、コストとのバランスもとれていたかなと。ゲームのインターフェイスを組み込んだお遊びを混ぜてみたり、自分の中でうまくバランスをとれてできたと。

この作品も、監督の長井（龍雪）さんが、すごく演出がうまい方で、モニターをうまく活かすコンテを提示してくれたんです。

――お話をうかがうようにモニターグラフィックスの奥深さが感じられますね。世界観の一部であることが伝わってきます。ただ、あまり単独で取り上げられるケースは今まで少なかったですよね。

海老川　「じっくり見てください」というのも違うのかもしれませんが、従来あまり注目されなかったパートでもありますし……。「00」をきっかけに、モニターグラフィックスというパートにも目を向けてもらえるとうれしいですね。

【スタッフインタビュー❷ メカニックデザイン】

柳瀬敬之

Staff Interview
Takayuki Yanase

メカニックデザイナー。主な代表作に、『ブレイブブレイズ』（メカニックデザイン）、『ファイアボール チャージング』（キャラクターデザイン）、『07-GHOST』『07-GHOST 輝きのタクト』（インダストリアルデザイン）劇場版『SD ガンダムバトル ニュータイプ伝説』、『SD ガンダムハルト』、『SD ガンダムサバイバル』（インダストリアルデザイン）、『ラフェエルガンダム』、セカンドシーズン『SD ガンダムBB戦士』のデザインを担当。

「昔から自分の絵を
知っている人には、
そんなに新しく
感じられなかったと
思うんですよ」

ガンダム好きとしての蓄積が全部注がれているんです。

[Before 00]

自分らしさを貫くことが新しいガンダムにつながる

――そもそも「00」のコンペには、どのような経緯で参加されたのでしょうか？

柳瀬　「MS IGLOO」に参加していたことが、きっかけになったと思います。それまでゲームの仕事をしていたんですが、その後、ちょっと美樹本晴彦先生のところでアシスタントをさせていただいていたんですね。そこで美樹本先生から、「デザイナーなら出図（絵）君を紹介してあげようか？」というお話をいただいて、漫画版の「MS IGLOO」を手伝わせてもらったんです。それがサンライズとお仕事をするきっかけになって、コンペのときにサンライズの佐々木プロデューサーから声をかけてもらったという感じですね。

――それは、ガンダムのコンペに参加してほしいという話だったんですか？

柳瀬　そうです。「次のテレビリーズのコンペがあるんで」というお話でした。

――そこで外伝（「機動戦士ガンダム00P」電撃ホビーマガジン掲載）で登場するガンダムラジエルの元になる機体を描かれたんですね。なぜあのデザインへと行きついたのでしょうか？

柳瀬　まず、新しいものを提示しないとダメだろうと思って、それは自分らしさなんじゃないかな、というところに行きついたんです。最初に思ったのは肩の形状を変えたいということでした。それ以外は、割とスタンダードなガンダムですよね。肩を変えるのが、一番シルエットが変わるんです。

――ああ、なるほど。黒田洋介さんも肩がかっこいい、とおっしゃっていましたね。

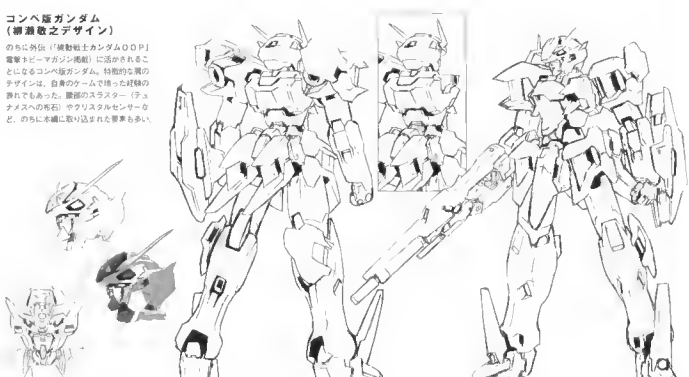
柳瀬　肩を変えるのは有効なんです。それはゲームの仕事で得た経験でもありますね。でも、あのラジエルのデザインのままアニメで動かすと、意外とレイアウトが取りづらいんです（笑）。まず横顔が出せないし、いろんな弱点があったんですね。ゲームだと自機を真後ろから見るので、ラジエルのような肩の形状は有利なんです。アニメでは横から見る、というケースがかなり多くて、そこはまだまだアニメの該験が不足していましたね。

――特にリクエストはなかったんですか？

柳瀬　基本的にないですね。「テレビシリーズ用で、新しいガンダム」ということだったと思います。こうして振り返ってみると、顔はそのままガンダムですからね。そこを海老川さんは顔すら変えてきているのはすごいですよね。

――「新しさ」と「ガンダム」のせめぎ合いみたいな部分はありますよね。

柳瀬　そのバランスだと思いますね。一応、新しいポイントとしては頭の青い部分をクリスタルにし



コンペ版ガンダム
（柳瀬敬之デザイン）

のちに外伝（「機動戦士ガンダムOOP」電撃ホビーマガジン掲載）に活かされることとなるコンペ版ガンダム。特徴的な肩のデザインは、自身のケームで培った好みの original であった、腰部のスラスター（デュナメスへの名右）やクリスタルセンサーなど、のちに本編に取り込まれた要素も多い。

て、中にカメラを仕込むというぐらいですかね。そこはカンドンーズンのクリスタルーツにも取り入れられていますね。

――色は最初からトリコロールを意識されていたんですか？

柳瀬　配色はランエルとほぼ同じです。最初から白、青で。そこはあえて変えなかったですね。

――それがのちに外伝に出る、というのは面白いですね。

柳瀬　本当にそのままですね。太陽炉がなかったから、コーンをつけただけなんですよ。

二十年分の思いが注がれたガンダム

――実際、メインのガンダムはエクシアに決まったわけですが、その後はどのような経緯で他の3機に携われたんでしょう？

柳瀬　主役メカは海老川さんのガンダムに決まったけど、他の3体のガンダムをお願いしたいというお話でした。

――振り返ってみると、エクシアというベースがあるようでデザインする、というのはちょっと変わったスタイルですよね。戸惑いはなかったですか？

柳瀬　特になかったですね。もともとガンダムばかり描いていたようなガンダムらしさを足そうというガンダムからしさを足そうという話だったはずですんね。最初は海老川さんが全部担当される

のかな？　と思っていたんですが、プトレイマイオスやモニターグラフィックスのお仕事もあったので、大変という判断だったのかもしれないですね。

――こうして初期案を押見すると、ファーストシーズンの機体は、どれも当初からかなり方向性が明確だと感じます。

柳瀬　今まで二十数年分にも渡ってガンダムが好きだった自分が、突然本物のガンダムを描くことになったわけですが、その二十数年分の蓄積が全部4体に注がれているんです。今までの自分の「ガンダムが好き」という要素が爆発したっていうのが正直なところです。だから昔から自分の絵を知っている人には、そんなに新しく感じられなかったと思うんですよ「ああ、柳瀬の絵だな」って（笑）。趣味で描いたり、落書きしたり……。それこそ世に出てない絵はいっぱいありますからね。絵を見せ合いっこしていた友達にしたら、見慣れた絵に感じたでしょう。

――それは楽しい仕事だったでしょうね（笑）。

柳瀬　それはもちろんですよ（笑）。「自分でいいんだろうか!?」って思っていましたし。

――新規にデザインを起こす場合、どれくらいの時間がかかるものですか？

柳瀬　コンセプトのラフは多分、すぐに描けるんですよ。もちろん、そこに至るまでの時間はあると思うんですけど、作業時間としてはそれほどかからないと思います。1体ラフを描いて、それをチェックしてもらい、クリンナップしていう工程までを含めたら1カ月ぐらいでしょうか。

――「00」の場合は、どのような流れで進められていたんですか？

柳瀬　ラフを提出して、週1回のメカミーティングがあって、そのときに随時更新していくという形でした。

――そこでシナリオや世界観に合致したコンセプトが話し合われるんですか？

柳瀬　たとえば銀整型ならスコープがついているとか、変形タイプであるとか。どのリクエストも世界観に合っていたし、お話的にも面白かったので、この仕事でしんどいと思ったことはないですね。特にファーストシーズンでは、意外とすんなり進んだのかなと思います。

――ファーストですべてを出し切りましたが、セカンドシーズンではさらに上乗せが必要になりますよね。

柳瀬　そこからどう進化していくか、ということですから。

――これは本書1st、2ndでもお聞きしていますが、作画で動かす上でのすり合わせが入念に行われたとのことですが。

柳瀬　中谷（誠一）さんとの打ち合わせをする機会を、ファーストシーズン以上に持てたということ

「ガンダムにコンセプトを入れ過ぎると違和感を持つ場合が多かったんです」

ですよね。そこでパーツを省略するポイントをやりとりできた。省略のやり方でも違う方法を模索したり、逆にこちらから提案させていただいたこともありました。作画さんから、「ファーストシーンは線が多かった」というお話もあったんです。自分もテンションが上がり過ぎて、そこまで気が回らなかったという部分も正直ありました。セカンドシーズンは線が少なくなって、パーツも減ったことで弱そうに見えるという意見もあったんですが、フィルムで見ると、そんなに違和感はないと思うんですよね。

――役割としては継承している部分もあるので、そのあたりの差別化は難しかったですか？

柳瀬　セカンドシーズンはそうでもないですね。ギミックが変わっていますから。またファーストシーズンのときは、エクシアと同時開発ということで合わせていくことも意識していましたが、セカンドシーズンでは、ダブルオーだけが特別でしたから、関節部分の意匠をダブルオーに合わせたくらいでしょうか。

「00」の最後を飾るお祭り的感覚

――さらにセカンドシーズンを踏まえた劇場版になりますが、ちょっと個別にに伺っていきましょうか。まずはラファエルですが。

柳瀬　これはもう完全新規でヴェーダの中で作られたガンダムということで、ヴェーダガンダムというイメージを考えていたんです。当初からセラヴィーのパーツを使うという期待は明らかに変えすぎでした。さすがに2年で新造艦を作っている余裕はないですからね。それならガデッサベースでいいんじゃないかということで、現在の方向性になったんです。

――このセラヴィーを上に乗せる、という方向性はどこから導きだされたんですか？

柳瀬　脱ぐ、分離する、と続いて3回目はどうしようかなと思ったときに、上が太くてずり落ちる、というのが思い浮かんだんですね。あとはディエリアにシャープな機体に乗ってほしいという気持ちもありました。

――巨大な武装ユニットを乗せている、というアイデアは面白かったですね。

柳瀬　前は手がキャノンになったので、今度は足がキャノンになったら、ごつい脚と思ってもらえれば（笑）。後ろにGNバズカを伸ばしているのは、完全にブラモデル対策ですね。絶対自立しないだろうと思っていたので。これがカッコ悪かったらやらないんですけど、かなり変わったシルエットになったと思います。

――柳瀬さん的には、ご自身のオリジナルであるガデッサの意匠を加えられたのも大きいのではないでしょうか？

柳瀬　劇場版は「00」の総括でもあり、自分にとってのガンダム好きとしての総括という意味もあったので、そこにガッサリシーズの意匠を加えられたのはよかったと思います。

――今回はガデッサの初期案も掲載させていただくことになっているんですけど、ちょっと宇宙世紀っぽいですよね（笑）。

柳瀬　打ち合わせで、まったく同じことを言われました（笑）。要素は今のガデッサと近いんですけど、形が全く違いますよね。ちょっと宇宙世紀の成分が出過ぎました。脱出式コクピットも、当初はバイファム（銀河漂流バイファム）のような脱出ポッドにしていたんですが、最終的には太陽炉も一緒に脱出してしまえば？という話になって、現在の方式に落ち着いたんですね。

――最終的にガンダムにつながっていくわけですから、面白いですね。

柳瀬　変な話、ガンダムになりましたよね。外伝（機動戦士ガンダムOVA）やビーフォー連載）で同じガデッサがベースになっているガルムガデッサが先にあったんですけど、ずいぶんバランスはそれがかっこよくならなかったので、じゃあキュリオスをベースにしようというところから変形方法を考えました。バイザーの奥に目がついているのもGNアーチャーのイメージです。最初のラフはレイズナー（蒼き流星SPTレイズナー）みたいって言われましたね（笑）。

――マルートモードも新たな要素ですね。

柳瀬　あれはかなり最後に決まったんですよ。マルートモードを絵で見せたいという時点で、すでにデザインは決まっていたので。現状あるデザインがベストだよう、ということになったとき、じゃあ6つ目にしようと。だから最初のデザインには、1日のライがないんです。

――ラファエル以外の2機に関しては、いろいろな要素を足していくという方向性ですよね。

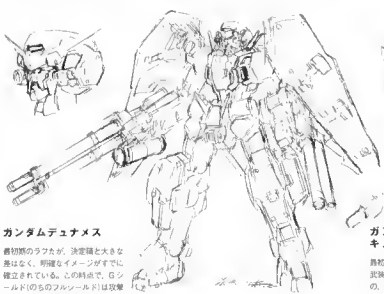
柳瀬　そうです。基本的には多数を相手にすることになったので、いわゆるGNビーウェポンシステムが最初から必要な状況になったと。じゃあそれを前提に開発しようということだと思いますねハルートに関しては、アリオスということは最初から決まっていました。基本は、アレルヤ、ハレヤ、マリーなんです。GNアーチャーのイメージから翼をなくしてしまったんですが、どうしても変形方法がかっこよくならなかったので、じゃあキュリオスをベースにしようというところから変形方法を考えました。バイザーの奥に目がついているのもGNアーチャーのイメージです。最初のラフはレイズナー（蒼き流星SPTレイズナー）みたいって言われましたね（笑）。

――マルートモードも新たな要素ですね。

柳瀬　あれはかなり最後に決まったんですよ。マルートモードを絵で見せたいという時点で、すでにデザインは決まっていたので。現状あるデザインがベストだよう、ということになったとき、じゃあ6つ目にしようと。だから最初のデザインには、1日のライがないんです。

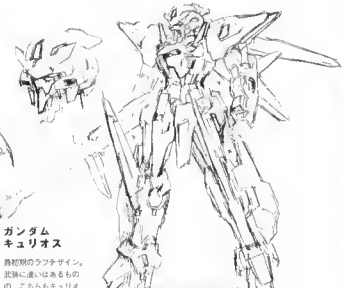
ファーストシーズンラフデザイン

※ここで紹介するラフデザインは、決定稿が成立するまでに描かれた膨大なスケッチのうちの1つです。実際にデザインが成立するまでには、監督やプロデューサーなどを含め、さまざまな意見が反映されています。



ガンダムデュナメス

最初期のラフだが、決定稿と大きな差はなく、明確なイメージがすでに確立されている。この時点で、Gシールド（のちのフルシールド）は攻撃を自動追尾する設定。首所にミサイルを装備している要素は、のちにサバーニャに継承される。

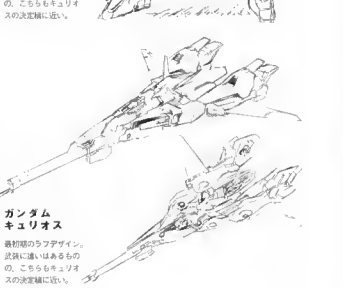


ガンダム キュリオス

最初期のラフデザイン。武装に違いはあるものの、こちらもキュリオスの決定稿に近い。

ガンダムヴァーチェ

肩のGNキャノンはないものの、イメージはヴァーチェそのもの。胸にはヴァーチェにはないシールドが装備されている。



ガンダム キュリオス

最初期のラフデザイン。武装に違いはあるものの、こちらもキュリオスの決定稿に近い。

――キュリオスのコンテナも、ファン的にはうれしいところですね。

柳瀬　これは黒田（洋介）さんからのオーダーですね。黒田さんの中には、ついに武装コンテナ商品化、というのを実現したかったということで（笑）。

[Movie]

ガンダムらしさを復活させたサバーニャのデザイン

――次はサバーニャですが、シールドビットからホルスタービットという大きな変化ですね。

柳瀬　これも黒田さんからの要望です。銃を使っては捨て……というアクションをやりたいと。そして捨てた銃はビットになる。ただ、こちらは弾切れはないので……

――捨てる理由がないですね（笑）。

柳瀬　まあ銃がバサバサ出てくる、というのは実現しましたからね。あと銃がビットになることも。これはシールドもビットも必要なら、いっそのこと一緒にしてしまおうということで、シールドの中に銃を入れるというアイディアにつながっていったんです。最初はビットルだけだったんですが、ライフルも必要だろうという話になって、先端部を取りだしておいて、射出するときに選択できるようにしました。

銃の収納に関しては、試行錯誤しました。銃をそのままビットとして動かしたら大変じゃないですか？　だからシンプルに変形させようと。シンプルなビット状態と銃のかっこよさ、その両立にはちょっと苦労しました。

――デュナメス、ケルディムはそれぞれ軍人、特殊部隊というイージスソースがありました。サバーニャには明確な方向性はあったんでしょうか？

柳瀬　今回に関してはないですねケルディムのときに、ちょっとコンセプトを入れ過ぎてしまったじゃないか？　という反省もあったんです。頭が緑……っていうのはヘルメットのイメージだったんですけど、それもガンダムっぽくなかった。モビルスーツにベースコンセプトがある、というのはいいことだと思うんですが、ガンダムで入れ過ぎると違和感を持つ人が多かったんです。

――ガンダムから離れすぎちゃうんでしょうかね。

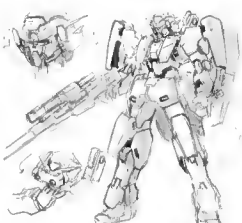
柳瀬　そうですね。だからサバーニャに関してはガンダムらしさを復活させたんです。デュナメスらしさもあるけど、そこにガンダムらしさを増していると。

――シールド接続アームの懸架方式もちょっと変りましたね。

柳瀬　最初から腰でしたね。それ以外は考えられなかった。人型に装備するなら腰かなと。上半身（バックパック）にはもう、何年にも渡ってつけてきていますからね。1度は背中のほうに付けることも

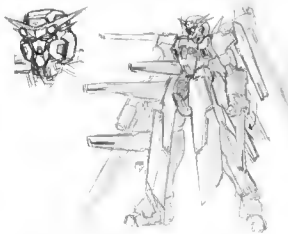
セカンドシーズンラフデザイン

※ここで紹介するラフデザインは、決定稿が成立するまでに描かれた膨大なスケッチのうちの1つです。実際にデザインが成立するまでには、監督やプロデューサーなどを含め、さまざまな意見が反映されています。



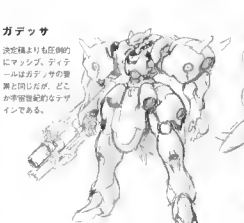
ケルディムガンダム

決定稿のイメージにかなり近づいたが、シールドビットの接続方法が異なり、左腕にシールドを隠えるなどまだ遠い部分も多い。背中のセンサーを引き出してスコープにする…というアイデアが新しい。



ケルディムガンダム

最初期のラフ。無数の装を備えた機体、というオーダーに対して出されたアイデア。ケルディムからはかなり異なるデザイン。大型シールドをフレキシブルマウントで接続して使用する、という方式が取り入れられている。シールド中央部にはセンサーが展開。



ガデッサ

決定稿よりも圧倒的にマッシブ。ティエールはガデッサの要素と同じだが、どこか宇宙世紀的なラデインである。

考えたんですけど、取り回しが悪くなるんです。あと肩支えになるかなと。

――足の爪もそういう意図になりますか？

柳瀬　ちょっと踏ん張れるかな？っていうイメージですね。ここまでゴツイのに、普通の足じゃちょっと不安定に感じるかな？　と思いまして。あとはガデッサが足の先端をガッと地表に突き刺して撃っていましたよね。あのイメージもあります。

――ちょっとセカンドシーズンの後半から、狙撃タイプの方向性が変わってきましたね。

柳瀬　そもそもサバーニャは狙撃型じゃないですからね。狙い撃つではなく、乱れ撃つ機体ですから。やや二い話ですけど、デザインは継承しているけど、コンセプトは継承していない。今までがニール専用機だったのが、ようやくライル専用機になったということですね。

――そう考えるとすごく腕に落ちますよね。

柳瀬　あとは全身にミサイルを内蔵しているなど、重武装なので、今回は全体をマッシブにしているんです。変な話ですけど、ヴァーチェ・セラヴィーの系譜を継ぐ太めの筋肉ムキムキ系譜の男性が好きな面が出てしまいました（笑）。

――（笑）。実はケルディムやデュナメスに比べると、かなり太いんですよ。そこは重装甲感がほしかったんですよね。

――デザイン的にはケルディムのイメージを継承しつつも、それぞれのパーツの意味合いは変わっているということですね。

柳瀬　ケルディムはシールドビットを全身につけている……というイメージがあったんですけど、サバーニャはそれを最初から装着しているイメージですね。全身が装甲で、当たっても砕くないぐらいな、ただ機能的にはサバーニャはホルスターがシールドを兼ねるので、機能までは継承しませんでした。だからサバーニャはミサイルコンテナになっているという要素が追加されたんです。

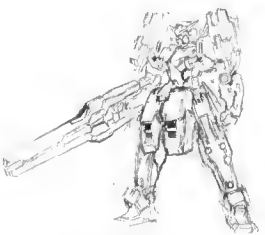
――今回はGNドライヴが中央に戻されていますが。

柳瀬　かなり初期のラフから戻していますね。ケルディムは直接GNドライヴにシールドビットをつけていますけど、今回はアームが伸びていますから。GNドライヴから伸びているアームを伸ばすのは、やりたくなかったんだと思います。

[Mister GN]

初のアニメロボットデザインがガンダムだった!?

――テレビシリーズ2作＋劇場版で、ガンダムをデザインしてきたことはとても大きな経験になったと思うのですが。



セラヴィーガンダム

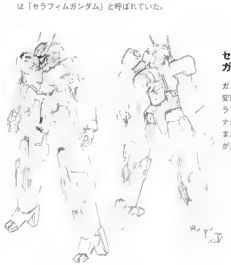
初期案では、マッチョというより大柄な機体という印象。肩の折りたたみ式GNキャノンは、フローとして展開するアイディアも。このあたりはラファエルとの関連性が面白い。なお当初は「セラフィムガンダム」と呼ばれていた。

GNアーチャー

決定稿よりもさらに少年的なシルエット。センサーは一つ目であるなど、決定稿との違いがうかがえる。

アリオスガンダム

肩を細長にする　というアイディアはすでに盛り込まれている。また頭部が段階に装備されることも決定していた。また翼は開閉に収納する方式であった。



セラフィムガンダム

ガンダムフェイスが変形して誕生するセラフィム。Vアンテナが眼部にあるなど、また変形構造の違いが見受けられる。

セラヴィーガンダム

背面にガンダムフェイスを備え、だいぶセラヴィーらしさが見えてきた。コンセプト的には　ヴァーチェは機構が広かったことに対し、セラヴィーは顔積幅が広いという点を打ち出している。顔部の装甲板など、大きな違いが見て取れる。

柳瀬　ものすごい経験をもらいましたね。まず、なによりロボットをテレビシリーズ用に描く、ということがなかったですからね。今までアニメのお仕事では、戦艦だったり、背景だったりが基本でしたから。その点、海老川さんはやっぱり経験をいっぱい積んでこられた方で、さすがだなぁと思うことも多かったです。

ファーストシーズンも初期は本当にやり過ぎでしたし……。劇場もかなり描きづらかったと思うんですが、そこは最後だし、お祭り気分でやりましょうという話で。テレビアニメ用という意味で考えるなら、セカンドシーズンがもっともちゃんとできたのかもしれません。特にガデッサ系は、作画さんからも「あれは描きやすい」と言ってもらえたので、よかったと思います。

――ファーストシーズンのガンダムが、柳瀬さんの今までのガンダムへの思いを詰め込んだものだとすると、アニメの経験を積んだ成長の証というのがガデッサなのかもしれないですね。

柳瀬　という気がしますね。あとは外伝でたくさん描かせてもらったのも大きいと思います。劇場版は、外伝を含めた「00」世界の集大成といえると思います。

――それは外伝にオリジナルスタッフが関わっているゆえの面白さですね。

柳瀬　外伝を本編にフィードバックできましたからね。受け止めるファンの方には、違和感があまりなかったと思うんですよ。たとえば、ガルムガンダムからラファエルにつながるラインは、そんなに違和感はないじゃないですか？「00」の世界観そのものとしてスッと受け入れられる。他のメカでも「00」の場合、系譜を見ているとすごくしっくりくる。そういう意味では、とても面白い世界観になっているんじゃないかなと。

――そこはいろいろなデザイナーがいて、さらに設定にまで踏み込んでいるという部分が大きいんですかね。

柳瀬　そうですね。あと、ちゃんと「監督」ごとに分けたということの面白さでしょう。

――設定的にも、いろいろな技術のミクスチャーが、実はいろいろなデザイナーのミクスチャーになっていましたからね。他の方のデザインを意識された部分はありますか？

柳瀬　海老川さんとは同じ演出でやったり、お互いに相談してやった部分も多いし、それぞれ合わせた部分もあるでしょう。寺岡さん、福地さんに関しては、それぞれの勢力下ですので、適って当たり前ですし。

――特にソレスタルビーイングのガンダムは、うまく個性が活きた印象です。

柳瀬　最初にそういう采配を水島監督や、サンライズがしてくれた

「知人にずっと怒られていたんですよ。『趣味でガンダムばっかり描いてちゃアカンぞ』って(笑)」

のはありがたかったですね。

【Chapter 05】好きであり続けることが思いを叶える

――劇場版が完結し、これで一区切りとなるわけですが、ご自身にとって「00」はどんな作品になりましたか？

柳瀬　ガンダム好きで、ずっと好きでガンダムを描いてきて、「ほんまにガンダム描いちゃったよコイツ」っていう感じですね。いつかガンダムを描きたいとは思っていましたが、正直デザイナーになれるとは思っていませんでした。できればイラストのほうでなんとかガンダムのお仕事ができれば、と思っていたんですが、まさかオリジナルのガンダムに携われるとは。

――じゃあコンペは本当に転機になりましたね。

柳瀬　これはちょっと命がけだなと思いました、確かに転機でした。人生が変わりましたから（笑）。

――「00」以降、柳瀬さんのお名前をお聞きする機会が多くなりましたね。

柳瀬　そうですね。本当にいいタイミングだったという気が非常にします。変な話ですが、最初からアニメ業界にいたら、自分的にはとかなか腰しかったかもしれません。このタイミングでアニメに携われたからこそ、二十年分を貰えたおせたんじゃないかって。

――思いが叶ったと。

柳瀬　そう思います。それこそ「好きこそものの上手なれ」の典型になれたような気がします。本当は知人にずっと怒られていたんですよ。「趣味でガンダムばっかり描いてちゃアカンぞ」って（笑）。でも、それでも描き続けていたら、さすがに言われなくなりました（笑）。

――まさに好きなら描き続けろ、っていうことですよね。

柳瀬　そういうことだと思いますけどね。さすがに知人も呆れてましたよ（笑）。「ほんまに描くとは思わんかった」って（笑）。「ARMORED CORE」が好きで、フロムソフトウェアにメッたときも、同じことを言われた気がしますね。

――好きなことを続けることや、好きなものの近くにいる、ということが大事なのかもしれませんね。

柳瀬　自分のガンダムの絵を「ガンダムエース」に持ち込んで、そこで美樹本先生のアシスタントを紹介してもらって……、そこが始まりになるんですよね。本当に美樹本先生、出渕さんには感謝していますし、今から思うと恥ずかしいこともやっていたなと思いますけどね。そこを目指すというよりは、なんとなく近くにいるようにしたいというか……。そこでチャンスをいただけたということだと思います。単純に運が良かった、だけでは片づけられるような話ではないですよね。

劇場版

2009年度に原恵されたイベント「GUNDAM BIG EXPO」にて公開された PV に登場。公開より1年以上も前に制作された映像ということで、決定稿とはかなりの違いがある。ラフデザインから決定稿をつなぐデザインとして、非常に興味深い。

ガンダムサバーニャ（PV 版）

ガンダムハルート（PV 版）

ラファエルガンダム（PV 版）

劇場版ラフデザイン

※ここで紹介するラフデザインは、決定稿が成立するまでに描かれた膨大なスケッチのうちの1つです。実際にデザインが成立するまでには、監督やプロデューサーなどを含め、さまざまな意見が反映されていきます。

ガンダムサバーニャ

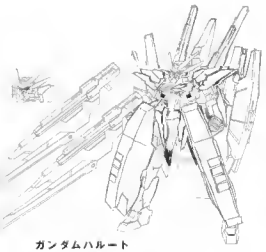
胸部にホルスタービットを追加。要素は決定稿と同じ。

ガンダムサバーニャ

ホルスタービットのギミックや、ピストル ライフルの選択式といった要素が取り込まれ、ほぼ決定稿に近い要素が確定した。

ガンダムサバーニャ

まだホルスタービットの接続方法に違いがあるが、各部のディテールからサバーニャの方向性が明確化している。胸部のセンサーや各部にミサイルを搭載することも決定していた。

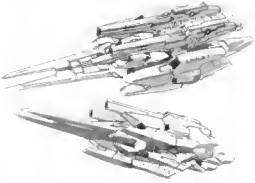


ガンダムハルート

追加装備を腰部前面に装備するアイディア。武装コンテナのようなディテールでもある。

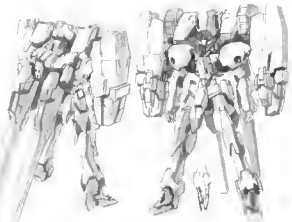
ガンダムハルート

頭部のひさしがクリアのバイザー、脚にGNキャノンを備えるなどかなりの違いがある。



ガンダムハルート

決定稿と違い、まだ髪がない段階。大型のGNソードを腰前に備えるアイディアが盛り込まれている。



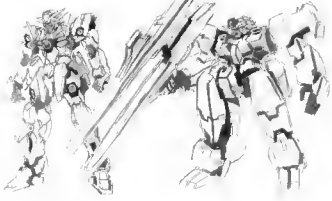
ラファエルガンダム

セカンドシーズンから2年後という時期を考慮し、カデュサベースとして再構築。略形に違いはあるものの、ほぼ決定稿に近いシルエットになった。

➡GNビッグキャノンの方式も、アイディア自体は決定稿と同じ。分離式のキャノン部がGNコードでつながれている点（有線式）であることにも注目。

ラファエルガンダム

大まかなイメージは初期案の時点で確立されていた。脚上に大きな装備を持つという点も踏襲し、本体は16mぐらいの小型機と想定されている。各部にモニターを備えるという点も面白い。



ラファエルガンダムとセラヴィーガンダムII

分離したセラヴィーIIは、さらに小型機ということで15mぐらいの全長であることが想定されていた。

【スタッフインタビュー❸ メカニックデザイン】

寺岡賢司

おかけんじ

Staff Interview
Kenji Teraoka

メカニックデザイナー。主な代表作に、「コードギアス 反逆のルルーシュ」シリーズ（メカニックデザイン、「双極破動隊 STAGE ACTOR COMPLEX」シリーズ（メカニックデザイン）など。劇場版作品は、「ヒューマンバグ・大学蟲」（メカニックデザイン）を担当。

歴史と物語がつくと面白くなるんです。

「ガンダムではなく、面白そうな新作に参加できるっていう気持ちでした」

Before 00

ガンダムではなく面白そうな新作として

――寺岡さんは企画段階から参加されているというお話ですが。

寺岡　そうです。企画書はすでにあったんですけど、もう少し練ろうということで僕と福地（仁）君、千葉（智宏）さんが呼ばれて、設定関連、文字設定を少し練りこんだんですね。その段階で、たしかコンペがスタートする直前だったかな。だから僕的に、コンペはちょっと検討しになっちゃいました。

――流れとしてはコンペに参加されたのと、ティエレンを描かれたのはどちらが先ですか？

寺岡　コンペですね。その後に、ティエレンの元になるものを描いたんです。

――すでに複数人のデザイナー体制ということは決定されていたんですか？

寺岡　いえ、機体数が多かったんで、コンペが終わった時点で「2人体制ではどうか？」っていう話になったと思います。最初に海老川（兼武）君が決まって、その後の3体は栁瀬（敬之）君に任せようと。一方、僕と福地君はコンペが終わった段階で、一人革連とユニオンのどちらを担当しようか？」という話になって、それぞれが両勢力の機体を描いてこようという話になった。上がった2人のラフを監督見て判断して、僕が人革連、福地君がユニオンという形に分けたんです。ちょうど変わったやりかたですよね、普通、設定っていうのは、「この人に描いてほしい」っていう当て込みでいく。今回はデザイナー側が描いてきたものに対して、陳営を割り振っていった形ですから。

――ではどこを担当するか、という具体的なことは決まっていなかったんですね。

寺岡　今回、割と自由に選べた感じですね。だから、人革連をやりたければ戦車みたいなのを描いてくればよかったし、ユニオンがやりたければ飛行機みたいなのを描いてくればよかった。最初のイメージ固めが、それぞれの得意分野でできていたってことです。

――そもそも参加された経緯は、「ガンダムに参加してほしい」というお話だったんでしょうか？

寺岡　そうですね。単純に、水島（精二）さんが監督をやって、黒田（洋介）さんが脚本をやるっていうことで、「これは面白いガンダムになるだろう」って思いました。だからガンダムをやるぞ！」っていう気持ちではなく、面白そうな新作に参加できるっていう気持ちでした。

――特にガンダムだから、と気負う部分はなかったのですね。

寺岡　僕らぐらいの年代だと、アニメっていうと「マジンガーZ」から見ているんですよ。ですからガンダムはエポックメイキングであったけど、すべてではないんです。重要な作品ではありますが、長い歴史の中の1本。それを今度、新しいスタッフと作れるっていうのは面白いじゃないですか？　逆にこれが宇宙世紀ものだったら、

コンペ版ガンダム（寺岡買司デザイン）

これまである主力モビルスーツとは一線を画すデザインを目指したコンペ版ガンダム。

ちょっと戸惑っていたかもしれないですね。『ガンダムUC』みたいな続きものにならざるを得ないですから、それは今までやってきた人たちで、かっちり作ってくださいっていう気持ちになると思う。

――メカものをきっちりできるガンダムでありながら、まったく新しい作品ということが重要だった寺岡　今ではガンダムぐらいですからね、メカものがここまで企画段階からできるのは。また、これだけ個性の違うメカを出しても、作品の中でちゃんと表現できるっていう度量があるのはサンライズならではですから。大変だろうなとは思いましたが、それほど心配はしていませんでした。割と気楽でしたよ（笑）。特に人数が多かったので、ひとりのデザイナーに対する負担は軽減されるだろうなっていう部分もあったんで。これが1人か2人だったら、ちょっと大変だったでしょうけど。

――デザイナー6人体制というのは、あまり前例がないですね。

寺岡　みんなでやろうよ、っていうのがスタートだったと思いますよ。こういう大規模な作品づくりはガンダムでなければできませんから。

――以前、水島監督からは「お世話になった人、全員集合」という話をお聞きしました（笑）。

寺岡　そんな感じでしょうね。お世話になった人、一緒に仕事がありたいんだったらどんどん声をかけていった。

――そうした中でコンペに参加されたわけですが。

寺岡　そうですね。僕は当初からサブメカでは参加するつもりだったんで、「モビルスーツ一体くらい描ければいいかな」ぐらいな気持ちでした。

――どんなガンダムを描かれようと思いましたか？

寺岡　生物的というか、宇宙服的な感じですね。結果として、スーツ的なものになっています。モビルスーツっていうジャンルでも、まだまだ手をつけてないディテールがたくさんあると思うんですよね。みんな怖くて手をつけられなかったディテールがあるんで、その辺に踏み込めたら……っていう気持ちはありました。

――宇宙世紀ではない新しいモビルスーツの可能性を模索されたんですね。

寺岡　ええ。だから宇宙世紀よりも、西暦のほうがやりやすかった。宇宙世紀じゃないってことは、現代の延長でよかったから、モチーフをもってきやすかったんです。これが宇宙世紀だと、他作品との関連性を考えないといけないですからね。

――西暦というのは、もう最初から決まっていたんですか？

寺岡　そうですね。新しい単語を作るかっていう話もチラッと出てきたんですけど、「満場一致で『この未来西暦で行こうよ』って話になりましたね。

【ちょっと専門的な話】

30年の歴史が培ったザクの意匠を継承する

――量産機に関してですが、フラッグの元になるものも描かれたんですか？

寺岡　一応、描きました（笑）。まあでも、そういう企画書の絵というのは、パッと見れば落ちるか、受かるかわかるんですよ。描いている最中はわからないんですが、後から見れば「ああ、これは落ちるな」と。

――ちなみに、どのような絵を描かれたんでしょうか？

寺岡　なんだかレイバー（『機動警察パトレイバー』）のようなものでしたね。基本的に1人の人間が描くと、一度に2種類のアイデアは出しづらい。結局は、1案に似たアイデアになってしまうものですよね。

――ティエレンは当初から的な意匠などを意識されていたのですか？

寺岡　そうです。最初のラフを描いたとき、監督、黒田さん、それからプロデューサーの方々がいるときにチェックして、「モノアイとし型の盾と頭の形状は（ザクの意匠を）ください。描いてもいいよね？」って確認を取りまして。デザインを確認してもらったえで、ナンバーも06番をもらったんです。それはある意味、ガンダム的なユアンスを入れていくということだったと思います。新作で西暦ではありますが、ガンダム30年の歴史の中で、「みんながイメージしやすい敵のラインといえば、やはりザクですからね。そこはえってく新しい作品ですけど、ガンダムの歴史を活かしたほうがいいと思ったんです。

――ティエレンに関しては、かな

「宇宙型と地上型、飛行型というのは、別のデザインにならないと本当はおかしいんです」

りのバリエーションが登場したのも面白かったですね。

寺岡　最初の一体が完全に地上型で、バーニアも何もついてない状態ですから、汎用性をもたせるためには、部品を変えるしかない。その点、最初に「この部品は変えます」ということを水島監督と黒田さんに承認してもらっていたんです。基本的に足と肩と頭を変えるっていう方式ですよね。足は歩いたり飛んだりする部分なんで、変わらざるを得ない。バックパックにはあまり重要性がなかったので、そういう意味では足なんですよね。タオツーはちょっと胴体部分が変わりましたけど。

——ここまでバリエーションがあるのは、普通の作品だと考えられないですよね。

寺岡　並にいえば、一般的な作品だったら別機体を出すはずなんですよね。宇宙型と地上型、飛行型というのは、別のデザインにならないと本当はおかしいんです。ただ、ティエレンに関しては、基本は同じモビルスーツで、部品を変えることでいろんな場所で働く、っていうコンセプトだった。まあ1種編しかない、という前提だったので、バリエーションを増やしているんですよ。そのほうが軍隊っぽい、というイメージがありますよね。同じ機体でエンジンとアビオニクスだけを取り替えるというのは、アメリカでも主流になっていますから。その流れに近いかもしれません。

——ティエレンⅡ人革連というイメージにもなりますしね。

寺岡　そうですね。手と足を変えたぐらいでは印象が変わらない、ということは意識しました。この無骨な戦車っぽいフォルムは、どのバリエーションでも変わらない。

——バリエーションを増やす手間は、それほどなかったですか？

寺岡　バリエーションはあっても、機種そのものは少ないですからね。ライン ナップ的にはシンプルだったと思いますよ。だからその分、落ち着いた雰囲気になった。毎回違うメカが出て来ると、そうはいかないですからね。だからファーストガンダムも、ザクで通したかったんだろうなと思いますよ。

——そういったザクのマインドがもたらした続編ですね。

寺岡　できていたらいいんですけどね。ただ後半はどうしてもガンダムが出てくることによって、開発競争が激化するのはストーリー上の必然でした。だからセカンドシーズンでは、急激なインフレにならのはしょうがないですよね。

[Second Season]

デザイナーのクロスオーバーが世界観の幅を広げていく

——当初、セカンドシーズンでは、モビルスーツデザインをされない予定という話を聞きましたが。

寺岡　そうだったんですよ。でもセカンドシーズン第1話の敵がGNXだけだったんですけど、ちょっと強いヤラレ役が必要になったんです。セカンドシーズンはある程度、ガンダムと拮抗した状態になる予定だったので、それに対応するモビルスーツが必要だったんです。

——モビルスーツに関わらないと考えられたのは、仕事量的な問題ですか？

寺岡　物量の問題もあります。一方で、僕は今回、古いタイプのモビルスーツをずっと描いていたので、急激に新しいタイプを描いたときに、続柄が作品に合うかどうかの自信がなかった。それなら新型を描いているデザイナーに任せてもいいかなとは思ったのですが、参加している以上、1体ぐらいは描いてもいいかなという気持ちもあったんです（笑）。

——GNXの後ということで、ある程度制約がありそうです。

寺岡　セカンドシーズンはシンプルにていいというご指定だったので、GNXよりもシンプルでもいいんだという考え方でGNXが登場して、格段の技術的進歩がありましたからね。描き手度は似てないものになりますけど、その辺はあまり悩まなかった。戦車や飛行機やスタートしたモビルスーツが、この時代ではみんなモビルスーツからスタートした機体になったとどらえてもらえれば、そういう意味では、この世界のモビルスーツのラインからは外れていないかなと。

——変わっていても許容する土壌ができていたという印象ですね。

寺岡　そうですね。本編がうまくいって、それにより開発系統が3種類あるというのが印象づけられていましたからね。技術のミックスみたいな状態もあったでしょう、派閥もあったでしょう。そこはいろんなメディアにも露出できたので、ファンの方も面白かった部分じゃないでしょうか。

——寺岡さんはデザインも含め、SF設定としても深く携わられていますね。

寺岡　こういうSFモノって非常に特殊で、現代にあるものを出しちゃいけないんですよね。特に何十年後を描く作品の場合、たとえば今ある車を出すと、何十年間かメンテナンスをしてきたことが必要になる。そういった理由づけがないもの、それこそドアや建築物、街灯、パソコンやテレビなど、全部の構造をデザインする必要が出て来るんです。世界、風景のすべてを全部作るのがSFにおけるデザインの仕事です。だからガンダムは、両面に出てくるものの全部がデザインされているっていうことなんです。建物は背景さん、服はキャラクターデザインさん、そしてメカデザインは一モビルスーツだけじゃなく、手に持った携帯

ファーストシーズン
ラフデザイン

企画書用に描かれた、ティエレンのベースとなったモビルスーツ。脚部のティテールは異なるが、胴部の垂などティエレンに通じる要素がすでに確立されている。

や走っている車、そのすべてをデザインしていると、それをアニメーターが一生懸命描いてくるわけです。だからデザイナーは、決してロボットデザインだけをやっているわけじゃないってことですね。

――そうしたものを監修するのは、寺岡さんのお仕事なのですか？

寺岡　監修は必ず監督が全部をチェックします。だから基本的に監督の感覚で全部が決まります。僕らの出番は監督が迷ったときだけですよね。そのときは、それぞれの担当の人間に聞く。「ああ、おもしろい。こういうのを来術は上げてくるんだ」という感動もありますし、そういう意味でSFモノは面白いですね。ただ見ている人が、現代に戻っちゃまずいですからね。その点は注意しています。

――コンセンサスを取るのは大変ではなかったですか？

寺岡　そこは監督が全部チェックしているので、統一がとれているんですよ。あとは、相手の仕事をお互い見ていますから。通常、設定の打ち合わせっていうのは監督と1対1でやるものなんです。それを今回はちょっと手間がかかることはわかっていても、監督、黒田さん、メカデザイナー陣を含めて打ち合わせをしていんです。そうすると他のデザイナーがやっている仕事がその場で全部わかります。こういうデザインを上げてきて、どれぐらいの量をやっているのかがすぐわかる。狙ってやったわけではないんですが、不思議と上がってきたものがそれなりに統一がとれていましたね。

――セカンドシーズンでは、それぞれの仕事がクロスオーバーしましたよね。

寺岡　そうなると、「たまにはこっちをやってよ」ということもできるし、融通が利いて面白かったです。少人数だとひとりで全部やるので幅も狭くなってしまうし、事業もやくなってしまう。そういう意味では非常にうまくいったと思います。多分見ている人は、モビルスーツ以外だと、だれがなにをやっているか気付かないですよね。それが成功なんですよ。

【Movies】設定とデザインの同時進行で誕生したELS

――劇場版でメインに携われたは、異星体関連になりますか。

寺岡　そうですね。異星体が出ということは、設定をあの作品にしなければならないんですよ。その異星体がどんなふうに生まれてどういうふうに進化してきたのかまでを考えなければならない。そういった設定画まで描かんでくるのです。僕が担当することなったんです。普通、こういう機能があるとか、こういう能力があるといったことが決定したえで発注を受けるんですが、今回はそれを僕のほうで一から考えなければならなかったということです。

――SF設定とデザインを担当されている寺岡さんならではですね。

寺岡　今回はデザインと設定が同時進行でしたね。モビルスーツはある程度根本的な設定があるから描けますけど、異星体っていうのは何も決まっていませんから、決まっていたのは「木星から出てくる」という設定だけ。今回は時間もなかったこともあって、ある程度決め打ちみたいな感じでした。

――設定面まで含めて同時進行、というのはあまりないですか？

寺岡　基本的にメカデザイナーというのは、自分の描いたデザインに設定を考えてあるんですよ。それが本編にそのまま使われるかは、また別の話ですけど。今回はたまたまSF設定という役職をいただいたので、本編にも大きく関わらせてもらっただけで。

――そういう意味では、やりやすい部分も多かったですか？

寺岡　まあ、やりやすい部分とやりづらい部分がありますね。整合性をきちんと考えながら描かなきゃならないから（笑）。

――描くだけでいい、というわけではないんですね。

寺岡　でも、設定の前間っていうのは、あっていいものだと思っているんですよ。決め込まないといけない部分っていうのはもちろんあるのですけど、ちょっと隙間を空けておけば、後々ファンの人が楽しめるし、いろいろ妄想できる、あんまりガチガチに決めて詰め込むと、そうやって楽しむ余地がなくなってしまうので。

「一周して地金が出ちゃったのかもしれないですね（笑）」

しますけど、基本的なDNA構造とかは変わらない。要は進化をしないんです。進化というのは、次の世代、また次の世代って長会に、世代を重ねることで進化するものなんですが、ELSには世代というものがないんです。実は1個体がどんどん変化していて、それを進化と呼ぶ。1個体がいろいろな知識を得て、様々な環境への適応、多数の形態を得ていくことが彼らの進化です。1種なんだけど、多様性を持つ存在なんですね。今回出てくるのは、宇宙に適応した航宙形態。それが何種類か出てくる。そこでガンダムと出会うことによって、また形態の種類が増えていきつと大気圏内なら、また適した形になったと思います。

大型ELSは、いろんな種類のELSで構成されていましたよね。表皮や内側の液体やコア、それも実は1つの形がそれぞれの機能を分担するために変化している。同じものなんだけど、役割を変えることで対応するのがELSの本質。いろんな環境に適応する形態を、すべて覚えている。だから見たこともない形のELSもあっといたはずですよ。

黒田さんからのオーダーはありましたか？

寺岡　明確にはなかったですね。なにか、わけのわからないものを出そうっていうことだけで（笑）。

――デザインに関しては、監督や

最初は1種類だけの予定だったんですけど、4種類ラフを描いたら、全部使おうという話になって、ちょっと驚いたんですけどね（笑）。ただそれはELSの多様性という説明につながるので、功を奏した部分もありますね。

――一方でサキブレというモビルスーツも最後にデザインされていますが、これはどのような経緯で誕生したのでしょうか？

寺岡　サキブレは脚本の段階では存在しなかったんですが、設定サイドのわがままを聞いてもらったんです。これまでモビルスーツがずっと戦争をやってきましたけど、ELSがきたことによって、新しい時代が到来したじゃないですか？　その後にもモビルスーツも変化したっていう回答を出さないといけない。戦闘用ではなく、もっと車のような存在で、未来ではみんなに親しまれる機械になっているということを表現したかった。モビルスーツでも、ちゃんとELSと共存できているって。これから「00」世界の人々が銀河へ広がっていこうというときに、武器を携えていくのはおかしいですからね。もう「最後のカットでいいから入れといて」って（笑）。

――ガンダムの意匠を感じさせるのもテーマ的ですね。

寺岡　そこは残しましたね。ダブルオーガンダムをモデルに、細部をもっとSFっぽく、スーツっぽく持っていくというか。宇宙服に見えてもいい、っていうぐらいまでやっています。

――寺岡さんがコンペで目指されたコンセプトに近いですね。

寺岡　そうですね。一周して地金が出ちゃったのかもしれないですね（笑）。ないせん、最後にELSクアンタが出てくることはわかっていたので、それにつながる意味もあるんですよ。僕の理想としては、今まで兵器として使われてきモビルスーツが、役割を終えたあとにちゃんと民間で仕事を与えてもらえたらうれしいな、ということなんです。

――サキブレで最後に着地する、というのはうれしいところですね。

寺岡　ワークローダーからスタートして、モビルスーツになって、もう一周して、ワークローダーとして民生品で戻ってくると。これが宇宙に行って、生活のパートナーになってくれるとうれしいですよね。そういう理想を込めてデザインさせてもらいました。

[interview]

物語と歴史を刻むことでデザインは面白くなる

――劇場版の完結で「区切りですが、寺岡さんにとって「00」はどんな作品になりましたか。

寺岡　初のSF設定ということで、今回は一歩踏み出して、設定面の深い部分までやらせていただきました。仕事の幅を増やすという意味では、非常にいい経験でした。

ガンダムという伝統のある作品の中で、特に新作で携われたのは本当によかったと思います。この作品の特殊なところは、ガンダムってガンダムではないところなんですよね。ガンダムという枠があると、ある程度説明を省ける部分があって、そのうえで新しいガンダムを提示できている。その点もいいバランスで、面白い構成になったなという気がします。

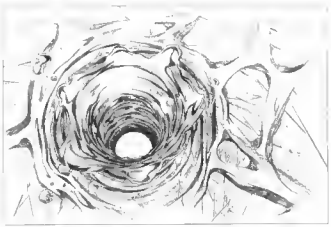
――ガンダム・シリーズというだけで、予備知識がありますから。

寺岡　土台があると、違う世界観でも積み上げていくことができるんです。まず、ほかのガンダムとの違いから見てくれますからね。

――ガンダムという土台の上ですが、また宇宙世紀とは違う世界観がとがっていましたね。

寺岡　車でも飛行機でもそうだけど、デザインされたものは、物語がついて、歴史がついてくると面白くなるんです。「00」はものすごく大きなスパンでの流れがあるので、最初にティエレンとフラッグがあり、そこからGNX、アヘッドに流れていくという面白さがある。最初からアヘッドが出たんじゃ、面白さが出ないんです。ティエレンやモビルスーツの幅を大きくとったのは正解だったと思います。ただの1枚の知らない絵だったのが、こういう歴史をたどって、こんなストーリーがあって描かれると面白くなっていく。それがデザインの面白いところなんです。

ＥＬＳ内部



↑プラハムの熱波によって表面に開けられた穴。

↑ＥＬＳ内部の海上面。内部のＥＬＳたちも個々の役割のために形状変化したもの。

劇場版ラフデザイン

※ここで紹介するラフデザインは、決定稿が成立するまでに描かれた膨大なスケッチのうちの１つです。実際にデザインが成立するまでには　監督やプロデューサーなどを含め、さまざまな意見が反映されています。

サキプレ（ラフデザイン）

すでに基本的なラインが確立されている初期のラフ案。決定稿よりもさらにスーツ的で、寺岡氏の考えたコンセプトにより合致するものとなっている。

↑海面分のＥＬＳ、モビルスーツよりも花弁のようなパーツのほうがはるかに巨大。

↑海上面のアップ。なにかの組織のようだが、ディテールは航空型に通じる部分も。

↑ＥＬＳ表面。ＧＮレーザーに対して、どのように防御を行うかが描かれている。

↓斜角度から見たＥＬＳ中心部。クアンタムバーストはここで行われた。

↑前部が破壊をはたしたＥＬＳの中央部。ＥＬＳの記憶が集約されている。

↓まるで神経組織のように、さまざまな形のＥＬＳで覆われている内面。

【スタッフインタビュー❻ メカデザイン&SF設定】

福地仁

ふくちひとし

Staff interview
Hitoshi Fukuchi

メカニックデザイナー、主な代表作に「ファイアボール」「劇場版 銀の鍵全四章」シャンバラを征く者「マクロス7」「OVAメノリーズ」「超重神グラヴィオン」など。最近では、ブレイヴなどのメカデザインを担当。

「量産側でならスマートなものに挑戦できる余地があるかと思っていたんです」

[Episode.00] 宇宙世紀像を覆すモビルスーツへの挑戦

―まず、コンペの段階では、どのようなガンダムを描かれたんでしょうか？

福地　像の好みで、ややスマートなガンダムを描いていますね。特に明確な指示はなかったんですけど、僕は僕なりに大きな剣を描いていたんです。今振り返ってみると、平行して企画書の仕事もしていたので、木島（祐二）監督と黒田（洋介）さんが「剣で行きたい」って言っていたことを、なんとなく念頭に置いていたのかもしれません。

―デザインに関しては、どういった要素を盛り込もうとしていましたか？

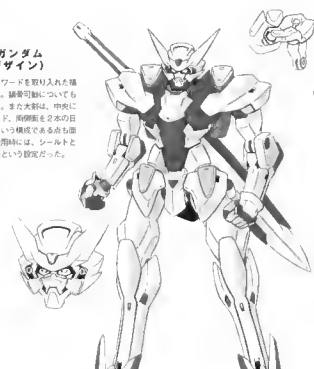
福地　関節に関しては、後のフラッグにつながるようなものですね。自分なりに、「アニメだけど、こういう新しい関節ではどうですか」という要素を取り入れています。コンペでボツになったら丸のままなので、部分的に量産機につなげられればという気持ちもありました。

―**福地さんは以前からガンダムには携わってきた方ですが、ガンダムというモビルスーツはどういうものだと受けとめていたのでしょうか。**

福地　自分は関わっていたと言いつつ、アニメのネルにいたわけじゃなくて、プラモの説明書とか周辺をグルグル回っていただけですからね。当然、憧れもあったし、現実的に手に届くものではないという問合いを持っていたと思います。でも「ガンダムSEED」で阿久津潤一さんがアストレイを描きましたよね。ある種、アニメの制作現場の都合ではなく、逆に模型という商品側、プロダクツ優先。そこで阿久津さんが描かれたアストレイは、すごく緻密で野心的で、さらにプラモもちゃんと売れて、マーケット的に評価を得たじゃないですか？　そこでアストレイには肩に鎖骨可動の概念が入っていて、一方で「エヴァンゲリオン」のプラモにもやっぱり鎖骨可動が入っていて、その市場で受け入れられた機構を省いて後退しちゃうんじゃしょうがないと。そこで「00」のモビルスーツでは、鎖骨可動がなんとなく入っているべきだと思っていたんです。そこは李岡（賢司）さんも海老川（兼武）くんも思っていたみたいで、方式は違いますけど、「00」のモビルスーツは肩の付け根、胸の側にも一段可動があるんです。

別のデザイナーがガンダムをやるなら、別の方式が入ったほうが意味があるだろうと感じてはいました。もちろん作画さんに慣れてもらう、という問題もありますから大胆に変えられるわけじゃないんですけど、ただ変えた部分が商品になったときには、アストレイのように魅力の1つになるわけです。ガンダムというコンテンツは、基本的にガンダム以外のモビルス

20年分のキャリアを詰め込んだ作品です。



コンペ版ガンダム（福地仁デザイン）

大剣というキーワードを取り入れた福地氏版ガンダム。腕骨可動についても解説されている。また大剣は、中央にバスタードソード、両側面を2本の日本刀風ソードという構成である点も面白い。散火器使用時には、シールドとしても使用可能という設定だった。

ーツもある程度商品化される前提のコンテンツですからね。商品になったとき、「この関節、ちょっとおもしろいね」「このギミック、おもしろいね」と思ってもらう分も仕込んでおくべきだと思うんです。ガンダム以外のモビルスーツも含め、モビルスーツとはそういう要素があるべきだろうと思いながら参加しました。ただ、僕がコンペで描いたものに関しては、「細いのは流れない」とわれたんですよね。でもガンダムでスマートなものがダメでも、量産側でなら挑戦できる余地があるのかなと思っていたんです。

[First Season]

1つのモビルスーツが2陣営に分かれていく

――それがフラッグ、イナクトにつながっていくわけですね。

福地　企画書に描いた「空母の甲板にモビルスーツが1機立っている」絵が、その段階では一応フラッグのベースになるラフデザインですね。それを描いた段階では、国がまだ3国ではなく、アメリカ対ロシアという2極的な段階だったので、フラッグとイナクトに分かれる前の状態でした。だから全体としてはフラッグなんだけど、後にイナクトになりそうな気配もちょっと混ざっている。

――その段階でもう担当は決まっていたんですね。

福地　そうですね。量産のサンプルは、僕と寺岡さんで、それぞれアメリカとロシア、飛行機と戦車という要素で描いたんです。これは「メカニック・15」でもお話しましたけど、そこで「寺岡さんはどう考えても戦車を描きたいだろうな」という部分があって、僕が戦車を取るより、寺岡さんが戦車を取ったほうがより本物っぽくなるし、作品に厚みが出ると思ったんです。僕は僕で『鋼の錬金術師』『サクラ大戦』など、ちょっとレトロチックなものが続いていた時期だったので、今度は最新鋭っぽいものを描かせてもらいたいな、と思っていたんです。そこでうまく棲み分けができたかなと思います。

――ちなみに人革連のサンプルはどのようなものでしたか？

福地　寺岡さんが描いたティエレンほど、戦車っぽくはなかったですね。ユーラシア大陸側の量産機というか、戦車という特定のモチーフではなくて、もうちょっと民族風なイメージでした。企画書段階では、2国だったので、後のアザディスタンやクルジスとか中東の要素がもっとボリュームのあった時期があったんです。中東の太陽光発電システムからあれちゃっている石油産出国は、それはそれで2人国とは別な独自のモビルスーツを持っているかもしれないという気配がね。寺岡さんがアンフ、ファントンを内乱戦闘で描いたのは、それの名残です。

――その後、AEUとユニオンという形に分かれていくんですね。

福地　寺岡さんと千葉（智宏）さんで軌道エレベーターとオービタルリングのシステムを組み上げるときに、「柱が2本よりは3本のほうが安定する」という話になり、柱が3本あるんだったら、それぞれ3つの地域が分担して受け持っているかもしれないという話になった。ただ、3本目をアフリカに立てるに当たって、現在から300年後にアフリカが独自の超大国群になっているかに関しては、まだちょっと難しいかもしれないという部分があった。そこで場所はアフリカだけど、立てているのはヨーロッパということになったんです。

ただ昔の横民地時代に逆戻りしていると誤解を招きますから、単純にヨーロッパがアフリカを支配しているわけじゃないというムードは残したいんです。アフリカ側には、アフリカ側の独自の技術や言い分もあるという意味で、「00」の地図分けの中では、アフリカ大陸はAEUの色では塗られてないんですね。実際、ファーストシーズンのタリビアも、ユニオン側だけど必ずしもアメリカの言うことだけを聞いているわけじゃないって話がありますね。AEUとアフリカの場合は、よりはっきり分かれているわけです。だから、AEUのタワーや、タワーに合わせたモビルスーツの開発が他国よりち

よっと遅れている。

――AEUのタワーの開発が遅れているという要素は、なぜ設定されたのでしょうか？

福地　完全に3つが全部横並びだと、いろんな意味で差がつかないからでしょうね。それとモビルスーツに関しては、僕がユニオンとAEUと両方を担当したわけですけど、性能や開発スピードも一緒だと、ちょっと差がつきづらいんです。アメリカはアメリカという1国の主導でユニオンを引っ張っていくというのはありそうな図式ですけど、ヨーロッパの場合は必ずしも特定国のリーダーシップのもとでどんどん進むという感じじゃないでしょう。モラリアの演習の会議でもそうですよね。かたや人革連は1話で10周年のパーティーですから（笑）。

最近はようやく稼動した国との対比になっているという部分が、設定や世界観上でかなりあるんですけど、そのあたりは認識してもらうのが難しかったですね。

ファン的には、初期の話数で「え、コロニーはないの？」とか、そういう意見が多かったでしょうね。「00」の世界は、コロニーはごく一部の資源探掘用や実験的なものだけで、宇宙世紀のようなたくさん住んでいる都市生活タイプのコロニーはまだないんです。でも「ガンダムなら宇宙世紀だろう」、アナザーだろうが、コロニーがあるのが当然」と思っている方が思った以上に多かった。そのあたりの許容は強くあったみたいですね。

――1話の最初のシーンはコロニーで始まってほしい」という部分があんもんかもしれません。

福地　逆にこちら側としては、第1話を軌道エレベーターとオービタルリングで始めていることに意味を持たせているんですよね。そこに我々の「00」らしい独自の世界観があるはずだって思っていましたから。

スリムなシルエットで特色を際立たせる

――ファンの反応という意味では、モビルスーツにもいろいろな意見がありましたね。

福地　フラッグが発表されたときの反発は、かなりありましたね。「鈍ラッガ」とか言われましたけど、そこは宇宙世紀基準で考えたとき、やっぱり敵側は大河原さんのデザインがベストになっていて、下半身に安定感があるモビルスーツという刷り込みは強くあったと思うんです。でもいつまでもそれをトレースしているだけじゃしょうがないという気持ちもあったんで、批判が出るのは承知の上で、1/144サイズでどこまで細くして自立できるかということを考えたんです。絵だったら絶対立たないって言われると思ったんで、自分で試作も作って。ただよくその後、ネットで「地震のときに倒れちゃう」みたいなことは書かれていましたね（笑）。

――いや、それはほかのプラモも倒れますよ（笑）。

福地　そうそう。別にフラッグだけが倒れるわけじゃないですね（笑）。まあ副産物として、スタンドがなくさんざん売れたんですね。もちろんそこはフラッグだけじゃなく、「00」ではガンダム側は太陽炉を積んでいるので、量産側も遠中から太陽炉を積んでいるので、飛んでいる状態で飾りたい人も多かったわけだと思います。

――フラッグは細いですが、情報量は多いですよね。

福地　まあアリオス体で考えると、ここまでデリケートなものにならないと思うんですけど、設定上は、日本もアメリカと一緒にユニオン側ですから。カタギリも住んでいるのはカナダだけど日系人ですから、きっと日本側の技術もたくさん入ってるだろうと思ったんです。コンパクトにまとめていこうという部分は、そういう要素が影響していてもいいだろうなと。ただ今、現実でもアメリカの車は、相当日本の車の影響を受けていますからね。

――部品も日本製のものをつこう使っていますしね。

福地　中身まで考えれば、もうまったくアメリカ単独ではないですからね。あとは戦闘機でもそうですけど、イーグルとファルコンを比べると、相当スマートになっていますよね。トムキットやイーグルのころのアメリカの戦闘機のイメージはもうないわけです。ただフラッグをスマートにしようと考えたとき、正直、昔のアニメだったら、「エンジンのユニットがこんなに小さかったら飛ばない」みたいな話になりかねないと思うんですよ。正直、自分の中にある昭和的な機械の感覚だと、ちょっとパワー不足だって思っちゃうんです。でも現実を見て、さらに300年後と考えると、「いや、これくらいコンパクトでもハイパワーはあり得る」って思う部分もあるんです。正直、どういう理屈でジェットエンジンが小型化できているかは謎ではあるんですけど、燃料が全身に詰まっていると考えれば、ある程度ボリュームは排除できるのかなと。

――実際、フラッグにはディフェンスロッドをはじめ、新しい要素が多いですよね。

福地　それはシルエットの話と同じで、大河原さんを尊敬するからこそ、大河原さんのスタイルからは別なところで勝負しなければいけないよね、っていうことなんです。宇宙世紀の中でさえ、板状のシールドからビット、シールドと時代によってシステムが変わっているんです。「00」のような別の世界観でやるなら、もっと変わっていてもいいんじゃないかと。あと、フラッグは単体で空を飛ぶわけで、板状の盾は空気抵抗的に厳しいと思ったんです。それなら棒状の盾はどうだろうと。

――世界観がモビルスーツデザインに影響を与えている面白さがありますね。

福地　僕も寺岡さんも、企画書を作りながら自分の量産機を同時に描いていったので、マシンのコンセプトワークと世界観のベース設定とかがスムーズにリンクできたんですよね。そこは通常の作品と違う部分ですね。ふつうの作品作りだと、世界観は勝手にやってくるし、メカはメカで勝手にやってしまうんで。そこが混ぜられたのはよかったです。

たとえば、太陽光発電からレーザー送信で電気を受信する設定も、一緒に進められたから、セットで考えることが楽だったわけです。ちなみにフラッグの型番はSVM

「フラッグが発表されたときの反発は、かなりありましたね」

ファーストシーズン ラフデザイン

※ここで紹介するラフデザインは、決定稿が成立するまでに描かれた数えきれないほどのスケッチのうちの1つです。実際にデザインが成立するまでには、監督やプロデューサーなどを含め、さまざまな意見が反映されています。

企画書用
量産機デザイン

企画書用に描かれたもので、まだユニオンとAEUが設定されていない時期のもの。どちらかといえばフラッグのイメージが強い。

S-01ですけど、「SV」は、ソルレシーブド・ヴァリアブル（Solresaved Variable）の略なんですよ。リアルドで可変になったから、ヴァリアブルの「V」がついたVMS-15になっていますが、太陽光受電ではないので「S」はついていないんです。

――フラッグの先進性がうかがえますね。

福地　太陽光発電システムからダイレクトに受電できる要素は、イナクト側も採用していますよね。でもプラモの解説でイナクトのほうだけに書かれちゃったことで、ファンの間でもイナクトだけが受信できると誤解されたみたいですけど、そうじゃないんですよ。

――タイミング的な部分も含めて、なかなか伝わりきれていない設定というのはありますね。

福地　そうですね。他にもフラッグは飛行形態のとき、ライフルが機首になるわけですけど、正直フラッグの飛行形態ってそんなに流体力学的な形状をしていませんよね。にもかかわらず、「何で飛ぶの？」っていう疑問があるのは当然です。だから、機首であるライフルの先端からパルス状にプラズマを発射しているという設定なんです。発射したパルス状のプラズマが形成するマッハコーンの範囲内に機体がおさまっているので、マッハコーンによって整流しているんです。

【Second Season ～Movie】

作品の方向性の微調整がデザインに影響を与えるまで

――ちょうどセカンドシーズンに移行する時期というのも影響していたのかもしれないですね。

福地　セカンドシーズンはいろいろムードが切り替わってしまったので、そういう設定面でお話する機会やムードも変わってしまいましたからね。

――セカンドシーズンは雰囲気的な部分も変わりましたか？

福地　それは大きく変わっていたと思いますよ。そこは1年連続の番組でも、途中でファンの反応を反映して、より洗練させていくということもあるでしょうし。そのあたりが人気コンテンツの難しさかなと感じる部分もあります。特に男子ガンダムは、どビネス的には広い層を狙うという命題と、同時に常に辛口でディープな層を納得させなきゃいけないという両面がある。また、同じガンダムでも、テレビシリーズとビデオシリーズで配分が変わるんですよね。よくネットで「00」と「UC」を比べて語る人がいますけど、メディアの特性が違うから、内容は当然、変わるんです。そこを単純に比べないでほしいとは思うんですよね。

――その方向性の転換は、デザイン面などにも影響があったんでしょうか。

福地　テレビシリーズだから、もう少しトーンダウンしなきゃいけなくなる部分に関しては、若干もどかしく思った部分はありますし、フラッグやティエレンのまま、最後まで行けたときにたどり着けた部分と、マスラオやセラヴィにシフトしていった部分は、ある種自分の中でズレがあるわけです。簡単に言うと、キャラクター性とアリティーの配分が変わったということですよね。マスラオとスサノオは、明らかにキャラクター性の配分を増やしていますから。もちろんいい部分はたくさんありますし、キャラクター性があるゆえに失われる部分もたくさんありますし、ゲームにもたくさん出してもらったりしますけど、ただ兵器からは遠のいてしまった。

――そう考えるとプレイヴは、また変わってくるんですね。

福地　プレイヴを考えるときに、先ほどのフラッグ発展ルートと、マスラオ・スサノオルートを、ある意味で両立させてみたというのがプレイヴです。もしフラッグのまま一年通していた場合の最終形は、プレイヴよりも、もうちょっと兵器然としたものだったかもしれません。でも事実として、存在しているものは無視できませんからね。そういう意味ではプレイヴの発注のとき、水島監督が「もう少し曲面を増やしたらどう？」とおっしゃっていたのは、そういう部分を含んでのことだと思っています。それならば、その要素を設定的にどうやって補完するのかということで、ユニオンの技術陣単体ではなくて、AEU側の技術陣との共同開発にしたんです。振り返ってみれば企画書の段階では、ユニオンとAEUが枝分かれしていないわけですから、すごく戻くかかって、また元に戻ったという感じですね。

――デザインチェックが世界観に合致していく感じというのは面白いですね。

福地　あとはメインカラー映像が、像がしかめっ面して「難しい」って言っている場面があるんですけど、実は直前に黒田さんからムチャ振りがあったんです（笑）。その段階のプレイヴの飛行形態って、

ドライブの位置が今と違うんですよね。最初はライブの位置を機体の中心近く、もっと足に寄せていたんです。基本はマスラオ・サナオの腰のサイドバインダーがそのまま発展した形で、もっと足腰に直結していた。そこで黒田さんから、飛行形態ではっきり新型だとわかるように「トライヴの位置をもっと中心から離してほしい」ということになったんですね。極端にいえば、中心軸の機首を伸ばすのではなく、両サイドのGNドライヴが伸びているぐらいのシルエット……ということだったんです。

――それはかなりイメージが変わりますね。

福地　シルエットが2軸に完全に変わることは、兵器の開発的にちょっと変わり過ぎだから、さすがにそれは無理でした。でも3軸になるんだったら、中心にも軸が残るからなんとかできる。だからグラハム機のサイドバインダーがロングになった、それは目立つキャラクターの機体を変えておけば、そこが強調されて見えるという理由ですね。

そこで『鉄腕アトム』から『鉄人28号』の流れで、苦肉の策で3軸って言ってみた瞬間に、3という数字と連動した時期に、3という数字と連動した統合された3大国家群が結びついたんです。ソル・ブレイヴスのマークはブレイヴの巡航形態である2時の杜がリングを支えているという絵なんです。

[Interview] ブレイヴはなぜ2機種のバリエーションなのか？

――シングルドライヴとダブルドライヴという、2つのタイプが採用されたのは、どのような理由からでしょうか？

福地　それも黒田さんのオーダーですね。そこは何じタイプでも、はっきり特徴を変えるべきだというオーダーがありまして。それは商品的な意味合いも含んでのことですね。ただ、兵器のメイン推進器がタイプによって違っている制式主力機は……って悩みましたけど（笑）。

――同じ隊が組めないですね。

福地　ただ、そこは以前『グレートマイクロックDX』のインタビューで、寺岡さんご自身の連邦軍の流れとして、ハイローミックス思想があるという話をしてくださったんですね。だからどの種であっても、GNドライヴが1個のタイプと2個のタイプが存在する、特別な意味合いの試作機という理由にしている。推進機をマウントできる箇所が基本3か所で、そこを1個使うか、2個使うかを振り分けるんです。

――ダブルドライヴがハイ、シングルドライヴがローという形が成立しますね。

福地　この3か所のマウントを、どういう組み合わせで使うのか、どれを推進に使って、どれを武器に使うのかという割り振りで、いろんなバリエーションが増える可能性はありますよね。たとえば、このタイプバインダーがもう違うタイプになる可能性も出てくるわけで、それこそ変形したときにサイドが際立って長いタイプともあるかもしれませんし、両側にバスターライフルみたいな折り畳みの武器がついているタイプとかも、面白いかもしれませんね。

――それはちょっとかっこいいですね。

福地　模型的にもありでしょう。実際、おもちゃ的な遊びとしては、アームが可動式ですから、バインダーが肩から出すというスタイルも面白いかもしれない。イメージ的にも、パイロットが物語で、ちょうどいい位置にバインダーを持ってくればいいとかまわずに特に指揮機などはこの先端のキャノンを使うケースが多くなるという想定ですからね。

――ちょっとブレイヴがキャノンっぽいスタイルですね。

福地　ただ、肩からバインダーを出すという絵は、自分の公式に描くことはほぼないです。そこは上半身にボリュームを出さないという、暗黙の了解がありますから、[00]世界で自分が担当するモビルスーツで両サイドバインダーを決めていたんです。これはディフェンスロッドなどと同じように、大河原さんが長いスタイルにしたいという部分ですね。たとえばモラリア戦に出てくる重装甲タイプのヘリオンが、脇腹からキャノンを伸ばしてるのは、そういう理由なんです。

――マスラオ・サナオから続く系譜ですが、サイドバインダーというアイディアはどこから導きだされたんでしょうか？

福地　シルエットを派手に変えたかったからですね。「00」のモビルスーツのベーシックな考えは、企画段階から『SEED』の世界観との差別化でした。それは背面側に大きくボリュームのあるパーツをつけるときに、あまり上にものを背負わせないという意識があったんです。だからこの機になったんですよね。さらにステイメン（機動戦士ガンダム0083スターダストメモリー）と、いかに差別化を図るという意味もありました。マスラオではドライヴ自体にボリュームをもたせていますし、スサノオはアームで位置が変えられるようにしていますね。

ただ、ある程度、キャラクター性を優先したゆえの反省点はありますね。ブシドーが赤る機体だからこそ、武者っぽくする、というキャラクター性を、より大きくカウントして組み立てていったので、兵器的なリアリティと、商品上の整合性を少しセーブしているんです。これまで密接にできる作品は初めてでしたし、そうするあるものでもないです。そこは単純に機体のデザインだけではなく、勢力全体のデザインでも、フラッグとマスラオ・スサノオでは、自分の中でブライオリティや、セグメントが違うんですね。それはある種、スーパーロボットものの、敵の解部メカみたいな位置づけで描いている要因のほうが強いということですね。たとえば、お腹が開いて大砲を撃つのも、スーパー系の考え方ですから。

――その要素までブレイヴで回収していますよね。

福地　ブレイヴも方式は違うけど、メインライフルとサイドバインダーの先端のビームを合わせて、名称上は同じ、トライバニッシャーを撃つことにしていますよね。そういう形でつなげて回収しないと、スサノオのスーパーチックな必殺技が単独で浮いてしまうんです。技が単独で浮いてしまうんです。スサノオを経ずに進化したi-ifのブレイヴには、そもそもトライバニッシャー自体を持ってなかったはずです。

[Interview] 世界観や人物とともにデザインが成長していく

――振り返ってみると、グラハムと一緒にデザインが育ってきたみたいなところもありますよね。その点はちょっと例がない感じがします。

福地　そうですね。自分でも、ここまで密接にできる作品は初めてでしたし、そうするあるものでもないです。そこは単純に機体のデザインだけではなく、勢力全体のバックグラウンドを担当させても

世界観

メカデザイナーはメカだけではなく、さまざまなデザインの構築に関わっている。福地氏も、主にユニオン側としてさまざまなデザインを提案している。ここでは膨大な未公開のラフ、デザインの中から一部を抽出して紹介する。

ユニオン パイロットスーツ

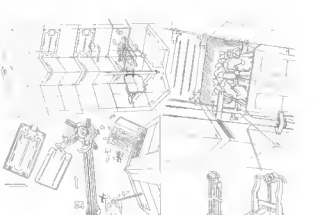
腕とモモの段差部分で分割交換できる、段差の裏に血液バンドがあるなど、福地氏らしい演出への提案が行われている。

ホバー小型 モビルアーマー

セルゲイの回想シーンに登場するホバー型のモビルアーマー。前台部分に大型オートマトン2機搭載甲車両2機を搭載可能という設定。本編以前の歴史を感じさせる裏番な機体である。

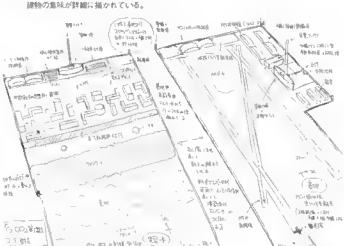
エントリー用 アーム

ファーストシーズンの搬入用に用意されたモビルスーツ用エントリーアーム。GNXの整備時間ということもあり、ドライヴを保持する方式が採用されている。



AEU 演習場

ファーストシーズン第1話に登場したAEUの演習場（美術設定はメカニック-1stに掲載）。モビルスーツ格納庫の格納数や 各建物の意味が詳細に描かれている。



らえたから、仕込んだり、つなげたりすることができたんです。

――キャラクターや過去の機体の背景みたいな部分も含め、複合的な要素で成立しているですね。

福地 ブレイヴでいえば、機体のデザインだけじゃなく、マーク、部隊編成、隊員のプロフィールも全部担当させてもらいましたし、初登場のカットだけはセリフも書かせてもらえました。火星で初めて「全機、フルブラスト」というシーンですね。「変形のシークエンスは、こういう感じの言い方をすると思いますよ」という提案を出したら、監督の黒田さんのご厚意で、「そこは少し使うよ」と言ってくださったんです。

あとはBlu-rayの特典で絵コンテが付いてくると思うんですが、部分的に手書きではなくテキストで打っているところがあるんですけど、そこは僕が修正提案させてもらった部分なんです。政治家のセリフや偉い軍人さんのセリフですね。ほかにもセリフではないですが、官邸テーブルで作戦会議を開いているシーンは席順や関係が、どういう順番で並んでいるかという部分も、ちょっと提案させてもらいました。

――そのボーダーレスな感じは**00**ならではの面白さですね。

福地 で、そのブレイヴの初登場シーンのサイドモニターには、レイフ（LEIF）という、機体管制OSが立ち上がっているんです。だから、「フルブラスト」という言葉の中には、開発のカタギリの中にあるエイフマン教授のことや、「ブラスト」という言葉の中には、死んだスレーチャーのことをはじめ、グラハムの10年間が全部詰まっているんですね。そこは、グラハムのファンの人だけが反応するところなんですけどね（笑）。「機動戦士ガンダム00３ーグラストメモリー」で、ガトーが「ソロモンよ、私は帰ってきた」って言うじゃないですか？ あの感じを、あそこまで芝居がかかったセリフにせず、さりげなくできればなと思ったんですよね。だからただ変形の音だけには聞こえないほうがいいわけです。かといって、グラハムが「教授への思い」みたいなことを言っちゃうと興ざめなんですよ。基本的には、「みんながんばってくれ」的な意味合いで構わないんですけど、バックグラウンドを知っているファンにはもっと楽しめるという。

――機体面もそうですよね。ライフルにグリップが2個ついているのも、歴史を感じさせます。

福地 そうですね。プラモデルの設計の方も、そこをうまく汲み取ってくださったみたいでうれしいですね。巡航形態では、この2本のグリップで腕のブロックを挟んで、かっちり保持できるように製品的なアレンジをしてくださっているんですよ。このブレイヴの設

「自分にとってガンダムの定義は、どうしても未来戦記物なんです」

計をされた方は、イナクトの設計もされたんなんですけど、非常にデザイン画からの読み取りが深い人なんですよね。直接お会いしたことはないですし、どういう方なのかもわからないんですけど、でき上がりを見ると明らかに「わかってるなあ」って思います。マスプロダクションのCADベースの設計のもので、これぐらい気持ちよく曲面を出せるということもすごく珍しいと思うんです。

これは偶然の面白さですけど、監督が「プレイヴに曲面を足して」って言われ、足したことによって、「イナクトの設計をした人が担当している」わけですから、そこは絶妙なめぐりあわせですよね。一方で、フラッグからのムードが消えたのも問題ですから、上半身や腕は角張った感じのままにしてあるんです。バストショットのときは、よりユニオンよりに見えて、ロングで全身が映っているときは、足が強調されてAEU寄りに見える、という感じです。

【After 05】

人物に厚みを持たせるメカとしてのアイディア

――フラッグからの流れに関しては、これは「00」公式サイトのコラムでも書かせていただいたんですが、腕を折りたたんでいるのが衝撃でした。

福地　ご指摘のとおり、キュリオス以前、以後でいう意図も含まれていますね。実際に本編上でも、キュリオスが人革側に回収されて、研究されてきた背景がありますよね。プレイヴの開発に伴う人革のスタッフは関わっていませんが、連邦に統合されたことで過去のキュリオスのデータは熱間覧できるわけですからね。プレイヴに関してはそこを踏まえて、ユニオン時代とは違う空力の考え方の象徴として、腕を後ろにたたんでいるとでね。プレイヴのデザインを始めた時期に、ROBOT魂のマスラオを、なんちゃって変形させてみたんですね。そこでマスラオはフラッグよりも腰の幅が増えているので、腕を前に出そうとするとすっきり収まらないんです。これはもう後ろに流すしかないなと。ただグラッと流してしまっても機能的に意味がないんで、後方の反撃用として手首に武器がある……ということでマシンガンを仕込んだんです。

――あの、腕にマシンガンがあるのはそういうことなんですね。

福地　まあそこは語られないところですからね。フラッグ時代は反撃用の武器はないんですけど、足首の丸いパーツからチャフやフレアを撃つんです。後方の反撃はしないんですけど、後方への備えはあるんです。そこは劇中では描写されていないので、「ライアンマン」で似たような描写を見たときは悔しかったですね。

――そういう戦闘シーンも見たかったですね。

福地　アイディアとして斬しいものをやろうとすると、演出や作画でそれを消化するための時間とか積み重ねが必要になってしまうので、すぐに反映されるかどうかというのが難しいところがあります。ただ、たとえば開監督の角田一樹君は、スサノオのマスクが割れて、フラッグの顔が出るという設定も拾ってくれたりと、ありがたい演出さんでした。設定側で描いた押しどころと思うポイントを取りこんでくれたんです。

スサノオの面が割れる設定に関しては、マスクの面が割れる瞬間に額から火花が走るっていう指示を書いていて、その火花はV字型に走るんです。つまり、面が割れる瞬間、一瞬V字アンテナに見えるものが顔から生えていて、一瞬だけ、グラハムはガンダムに近づいた、でも本人はわかってないけど」っていう意味を含ませたんです。角田君はそこを演出的に意味があって拾ってくれたので、本当にありがたいと言いたいです。

それは単にギミックが拾われてうれしいっていうことだけではなく、デザイン側なりに考えたキャラのドラマや演出っていう部分に少し踏み込んだ提案を、ドラマで取り入れてくれたうれしさですよね。メカ屋としても乗っているキャラクターがより厚みが出るようなアイディアを提案してもらえるところなので。そのあたりは、メカのカンどころのある演出さんか、そうでないかで、受け止め方もちょっと変わってくるんです。それをキャラを掘り下げるためのアイディアやギミックと受け止めるか、単に「メカマニア向けの話でしょ？」って捉えるかの違いですね。

【After 06】

20周年分の思いを詰め込んだ「00」

――そういう要素をふんだんに拾った「00」の戦闘シーンの映像がちょっと見たいですね。

福地　たまにグラハムのファンの方からも、「ユニオンOVAはないんですか？」とか、質問してくれるんですけど、3勢力が出てくるっていう話なら、ティエレンファンの方も見てくれるかもしれないですね。

――本書の冒頭である「グレートメカニックDX」でも、その方向性を応援したくて量産機企画を始めたりしたんですよね。

福地　それはとてもありがたいですし、あれを読んでくださっ

劇場版ラフデザイン

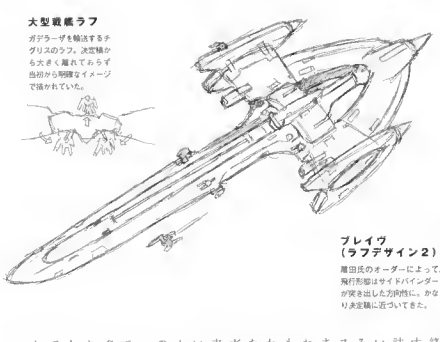
※ここで紹介するラフデザインは、決定稿が成立するまでに描かれた膨大なスケッチのうちの1つです。実際にデザインが成立するまでには、監督やプロデューサーなどを含め、さまざまな意見が反映されています。

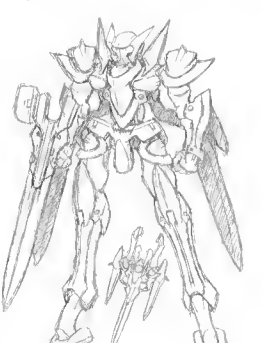
ブレイヴ（ラフデザイン1）

インタビュー中にもあるブレイヴの初期ラフ。まだサイドバインダーは横に張り出してみらず、飛行形態もイメージが異なる。脚部に収納式のカノード砲。

大型戦艦ラフ

ガデラーザも輸送するチグリスのラフ。決定稿から大きく離れてみらず当初から明確なイメージで描かれていた。





ブレイヴ（ラフデザイン2）

屠田兵のオーダーによって、飛行形態はサイドバインダーが突き出した方向性に。かなり決定稿に近づいてきた。

た各陣営のファンの方も、期待感が膨らんだんじゃないかなと思いますね。何年後かわからないですが、[00]世界での「MSIGLOO」っぽい作品ができたられしいですね。

――最後に福地さんにとって、[00]とはどんな作品になりましたか？

福地　ちょうど制作期間中に、自分のデザイナー20周年という年でもあったんです。僕は88年の春に『超音戦士ボーグマン』というう作品でアニメの仕事をスタートして、08年の春、ファーストシーズンが終了したときに20周年だったんです。その自分の20年分をギュッと詰め込んだ作品であることは間違いないです。ただある種の気負いみたいなものが強くあったので、スタッフの方には迷惑をかけてしまったんですね。「そこまでだわらなくても……」っていう部分も、自分にとっては「ここをこだわらないでどうするんだ」みたいな気持でしたから。自分にとってガンダムの定義は、どうしても未来戦記ものなんですよ。その気負いやこだわりが部分的にチームワークを乱すことになってしまったので、そこは反省する部分です。

そうはいってもここまでやらせてもらえる作品には、簡単にはめぐり合えないですからね。自分のキャリアの中ですごく大きなタイトル・作品なのは間違いなかったですし、いろんな気持ちをたくさん味わった思い出深い一作です。

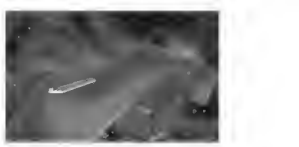
【スタッフインタビュー⑤ メカニックデザイン】

鷲尾直広

わしおなおひろ

Staff Interview
Naohiro Washio

メカニックデザイナー。主な代表作に「蒼穹のファフナー」シリーズ、「宇宙のステルヴィア」、「ヒロイック・エイジ」、「異世界の聖機師物語」、「ガンダムAGE」シリーズ、「ガンダムF91」のメカデザインを担当。最新作は、劇場版「PSYCHO-PASS サイコパス」の「ドミネーター」。屋号は「アトリエカス」。[2014年]現在、コトブキヤ、発売予定の「ガンダムAGE」シリーズのプラモデルの新製品を担当・設計業中。



デザインは いろんな人に 持ち味を引き出して もらうことです。

[section 01]

主役メカを意識しつつも スローネの 原型的なラインも

――どのような経緯でガンダムのコンペには参加されたのでしょうか？

鷲尾　寺岡[賢司]さんや福地[仁]さんは企画の段階から入られていたんですけど、僕はあとから参加という感じですね。

――ガンダムのコンペに参加してほしいという直接的なお話だったんですか？

鷲尾　そうですね。それまでやった作品が「宇宙のステルヴィア」とか、「蒼穹のファフナー」とか、メカ的にはガンダムとかけ離れている作品ばかりだったので、まさかガンダムのお仕事に関われるとは思ってもいませんでした。

――「メカニック1st」で伺ったとき、コンペで描かれたガンダムはスローネに近いものだったということでしたが。

鷲尾　スローネの赤みたいな感じですね。本体だけ、というお話だったので、その正面と背面を描きました。その後に書いたラフがツヴァイのイメージに近かったと思いますね。

――ガンダムを描く、ということになったとき、どのようなアプローチで描こうと思いましたか？

鷲尾　これはファーストシーズンのムックでもお答えしたんですけど、僕が好きだったのはガンダムの中でも「ガンダム・センチネル」なんです。ファーストガンダム的な人間っぽいガンダムじゃなくて、もうちょっとフレーム構造っぽい形を感じさせるようなものがいいなと思いまして。なおかつコンペのテーマが「新しいガンダム」だったので、何か新しいものを入れたいなと、悩みながら進めていったと。まぁ描いてみて、なるようにしかならないなと思って進めました（笑）。

――コンペ案を拝見すると、スローネよりもガンダムらしさのほうを強く感じますね。

鷲尾　今見ると最初に描いたものは、まったく洗練されてないですよね。いまいちまとめ切れなかった感じがします。

――でも挑戦的な部分も多く面白いですよね。

鷲尾　いやー、どうですかね（笑）。ガンダムなんで、あまり挑戦的すぎるとガンダムじゃなくなってしまうじゃないですか？　そこは採りつつ、もうなるようにしかならないという感じで。じっくり時間をかければまた変わったかもしれませんし、またコンペは1点だけでしたからね。

「コンペ版はまだ主役という意識があったので、何に使っても大丈夫な素体というイメージでした」

――挑戦への境界線みたいな部分はあると思うんですが。

驚尾　なんとなく感覚的に描いていたんですけど、コンペ版はスローネよりもまだガンダムだったと思います。そういう意味では、あまり挑戦しないほうに意識が向いていたのかもしれません。スローネのような斜めのラインも入っていませんしね。

――スローネとはそのあたりの意識が変わっているんですね。

驚尾　そうですね。スローネもう敵側のガンダムって決まっていましたから、多少はずれちゃっても大丈夫かなと思っていましたから。コンペ版はまだ主役という意識があったので、何に使っても大丈夫な素体というイメージです。

――色に関してもガンダムらしさを意識されましたか？

驚尾　コンペの段階は、いわゆるガンダムっぽい青白のイメージで。あとオレンジの2種類を出しましたね。

――やはりトリコロールは意識されましたか？

驚尾　どうでしょうか。一応塗っておくか、ぐらいな感じで（笑）。

――塗っとこうぐらいな気持ちですか（笑）。

驚尾　そうですね。勢いで（笑）。

――そこからスローネに至る際には、もう思いっきり挑戦する方向に振ろうと考えたんですか？

驚尾　そうですね。ガンダム的なかっこよさじゃなくてもいいなら、もっと構造的に面白いことをやっても大丈夫かなと思ったんです。

【Scene】
自由な着想から様々な可能性が生まれた

――セカンドシーズンではアルケーとスローネ系統の機体をデザインされて、その後まったく新規のデザインをされたのはガデラーザになりますか。

驚尾　そうですね。最初はそんなに細かい指示はなかったんですけど、人革連の技術がメインで、イノベイドやスローネの開発をしていたスタッフたちが作ったモビルアーマーという話だったと思います。水島監督も多分、最初に制約があると小さくまとまっちゃうから、あまり細かくおっしゃらなかったんじゃないかと思うんです。とりあえず何種類か出してみようという感じですね。だから今のガデラーザとは全然違うデザインだったり、それこそどんな形がいいのかわからなかったので、とりあえず出してみようと（笑）。

――自由に、と言われるとまたそれも悩みそうですね。

驚尾　まあそういうときは、昼寝とか散歩でもしますね。そこでなんとなく思い浮かんだ形をラフにして上げるみたいな。

――癒し系のメカデザイナーですよね。

驚尾　そうですか（笑）。だいたい昼寝をしているときに思いつきますね。思いついたらメモして、でもそのまま寝ちゃうときもあるし、寝ちゃったら忘れるんで、忘れないようにメモするんです

――昼寝で思いつかなかったらどうしますか？

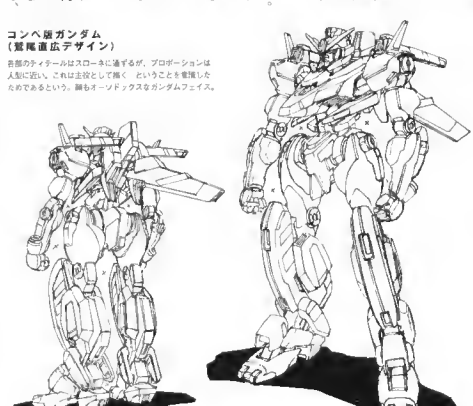
驚尾　今日は思いつかなかったから、寝ちゃおうとか（笑）。

――実際のラフはかなりいろいろなバターンがありますね。

驚尾　最初はもっと曲線が多くて、未来なデザインだったんです。でももうちょっと未来過ぎました。よくよく考えたら、劇場版とテレビシリーズって何年も離れてるわけじゃないかなんですよね。

――現在ある方向性に行き着いたのは？

コンペ版ガンダム（驚尾直広デザイン）
吉原のティテールはスローネに通ずるが、プロポーションは人型に近い。これは主役として描く　ということを意識したためであるという。細もオーソドックスなガンダムフェイス。



「また若い人がメカを描こうと思ってくれるとうれしいですね」

鷲尾　ラフを何度かやりとりして、「もうちょっとカタマリっぽく」といったリクエストを受けて現在の形になった感じです。細部はシルエットを描いてから考えたという感じですね。GNドライヴも本当は直列式じゃなくて、後ろに透明パーツをくっつけていたんですよ。でも、それは近未来すぎるし、作画的に厳しいということで現在の形になりました。

——ファングを搭載する、という点も決まっていたんですか？

鷲尾　そうですね。大量のファングでフィールドを形成するみたいな機体ということだったんで。モビルアーマーですから、ファングも大型なんだろうなと。ガデラーザもモビルアーマーといっても大きさは戦艦ですからね。

——当初はもう少し小さい、というお話だったらしいですが。

鷲尾　打ち合わせでモビルスーツとの対比がこれくらい……って決めたサイズを計算したら300メートルを超えてしまったんです。ただ、それくらいのサイズじゃないと、大きく見えないというのもありますよね。

——変形するというのもリクエストにあったんですか？

鷲尾　そうです。ただ最初はもうちょっと人の形というか、モビルスーツっぽい形を残していたんですけど、「もっと崩してほしい」ということで現在の方向性になったんです。僕としては、もうちょっとモビルスーツっぽくしたかったんですけど（笑）。

——ファングコンテナは脚になりそうですね。

鷲尾　もっと下に下ろすと脚っぽく見えますからね。

——色もアルケーのイメージなんですか？

鷲尾　色も何パターンか出したんですけど、結果的にサンライズのほうで決めてもらった感じです。僕がまた変な色ばかり出したんで……。GNドライヴも原色だったような、決定稿のガデラーザのような落ち着いた色でなかったですね。まぁ今見ると、自分の出した色じゃなくてよかったとは思いますね（笑）。

——GNドライヴに原色というのは新しいですね（笑）。

鷲尾　もともとクリアパーツのつもりだったので、鮮やかな色にしたんですよね。

——完成したデザインは実に鷲尾さんらしいメカという印象ですね。

鷲尾　どちらかというと個性を要求されるようなデザインが多いですけど、実際はもっとミリタリー系のデザインとかが好きなので不思議ですよね。

——本来の嗜好とお仕事の方向性が違う、という点は面白いですね。

鷲尾　そのほうが面白いものができるんだと思いますよ。デザインの仕事は自分とりで考えるというわけじゃなくて、いろんな人に自分の持ち味を引き出してもらうことだと考えています。

——たとえば、最産モビルスーツを手掛けてみたいというようなお気持ちはありますか？

鷲尾　モビルスーツは全般的に好きなので、いろいろとやってみたいですね。まぁそのときのブームによって、好きなモビルスーツは変わりますけど。小学生のときはゲッグだったかな、高校生のときは「ガンダム・センチネル」のZプラスが大好きでしたね。デザインで好きなのは、「Vガンダム」のターンXです。モビルスーツ的なつこよさとは、また違うと思いますが。

【Episode.2】

複数デザイナー制で純粋にデザインを見つめなおす

——「00」は複数のデザイナー陣で取り組まれたわけですが、感化された部分はありますか？

鷲尾　それはありますね。実際に「00」の仕事をしていて、みなさんが描かれるデザインは「いいな」と思いますし、勉強になる部分もあります。好きで描いているだけだと、どうしてもマニアックになったり、中二病的な症状を発症してしまうんですけど（笑）。仕事で携わると評論家目線が広がりますよね。もっとデザイン自体を研究したり、作品の中でどういうのが要求されたのかを考えたり、あとはデザイナーさんの個性とかもそうです。もっと純粋な視点で見ることができるようになると思います。

——デザイナーミーティングはそういう点でも重要だったのかもしれませんね。

鷲尾　スローネは登場が遅かったり、ちょうど仕事が忙しかったこともあって、参加する回数が少なかったんですよ。ちょっともったいなかったなと思います。

——劇場版の完結で一区切りとなったわけですが、「00」に参加されて、どんなものを得ましたか？

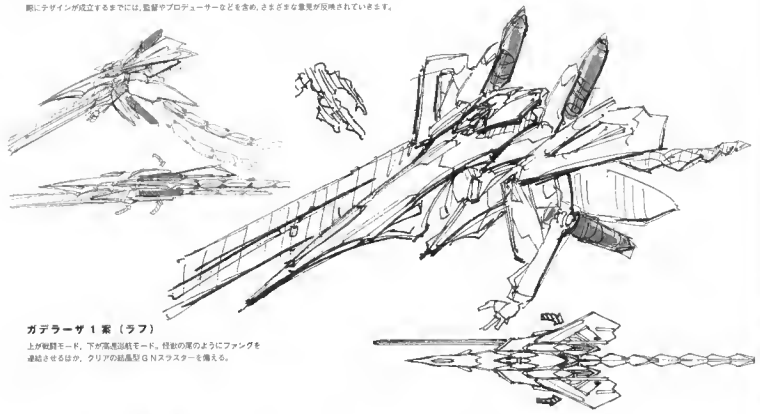
鷲尾　いろんな方とお仕事ができたので、勉強になったのは大きいですね。あとは、ガンダムの仕事ということで、世の中に知ってもらうことが多くなりました。その点は運が良かったのかなと思います。水島監督とお仕事をしていなければ、コンペにすら参加できなかったわけですからね。

——それもまたメカデザイナーというお仕事の面白さですよね。

鷲尾　僕や海老川（兼武）さん、柳瀬（敬之）さんの後の世代ってあまりメカデザイナーっていない気がするんですよ。僕らはリアルロボットのブームを小学校・中学校ぐらいでドリギリ見ている世代ですよね。その後、そういう作品が少なくなって、多分描く人も減ったんだろうなと。たとえば、「00」のようなメカのムックを見て、また若い人がメカを描こうと思ってくれるとうれしいです。

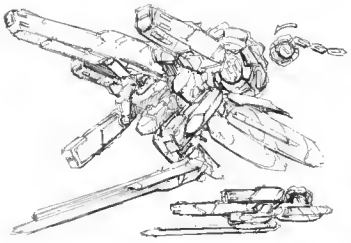
劇場版ラフデザイン

※ここで紹介するラフデザインは、決定稿が成立するまでに描かれた膨大なスケッチのうちの1つです。実際にデザインが成立するまでには、監督やプロデューサーなどを含め、さまざまな意見が反映されていきます。



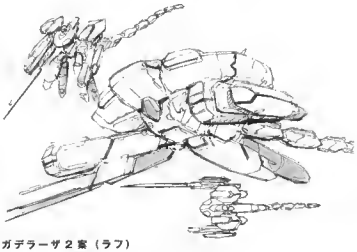
ガデラーザ 1 案（ラフ）

上が戦闘モード、下が高速巡航モード。怪獣の尾のようにファングを連結させるほか、クリアの結晶型ＧＮスラスターを備える。



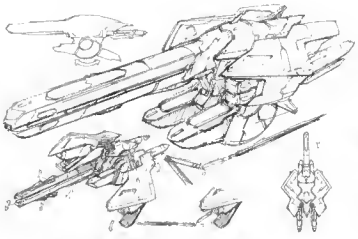
ガデラーザ 3 案（ラフ）

肩に武装ユニット、尾のようなファングは後方に巻き取られている。手足を備えるものの、怪獣的なイメージである。



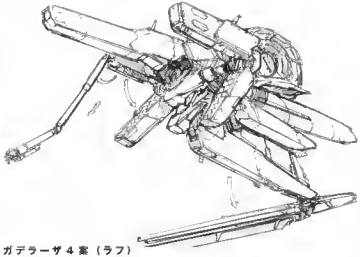
ガデラーザ 2 案（ラフ）

尾のようなファングを継承。ＧＮスラスターが脚のようになり、シルエットはよりモビルスーツらしくなった。



ガデラーザ 5 案（ラフ）

決定稿に近づいたラフ案　パーツ構成やディテールは同じだが、やや丸みを帯びている。



ガデラーザ 4 案（ラフ）

３案の発展形と思われる。胸部のようなパーツがＧＮミサイルコンテナになり、隠し腕を内蔵。下部の武装は、ＧＮライフル＋ＧＮソード。

【スタッフインタビュー❽ メカニックデザイン、作画監督】

中谷誠一

なかたにせいいち

Staff Interview
Seiichi Nakatani

アニメーター、メカニックデザイナー。主な参加作品に「コードギアス 反逆のルルーシュ」シリーズ（メインアニメーター／作画監督）、「フラクタル」（メカニックデザイン／総作画監督／演出）、「劇場版 マイマイ新子と千年の魔法」（作画監督）など多数。劇場版では、おかずのアニメーション／メカデザイン、「日の丸 Kの下のデザイン／メカ作画監督を担当。

いつまでもやっていきたい作品です。

[Before '00]

現実にある動力源を使用したガンダム

――どのような経緯でコンペに参加されたのでしょうか？

中谷　そうですね。最初からコンペに参加してほしい、ということでした。アニメーターにまで声がかかるのは、ガンダムで初めてじゃないですか？　先に総作画監督とか、総メカ作監ありきで依頼されるのはありますけど、コンペ形式はないですね。

――では作画監督のご依頼は、後から来たという感じでしょうか？

中谷　そこは曖昧ですね（笑）。でも後だったと思います。「00」は、「勇者王ガオガイガー」のころからお付き合いのあるサンライズのプロデューサーの方から声をかけていただいて、「ぜひ一緒にやりたい」と言っていただいたんです。コンペはコンペで、作画監督の話とは別だったと思います。

――一緒に仕事をしましょう……という流れで、コンペもどうですか？　という感じのようですね（笑）。

中谷　そうですね（笑）。だからコンペ自体もすごく幅広い人の名前が挙がっていたんですよ。サンライズ側の人脈もあれば、水島監督側の人脈もあるという感じで。

――実際にガンダムをデザインされることになって、それをどのような形にしようと考えましたか？

中谷　ガンダムのモビルスーツって熱核融合炉じゃないですか。そういうものではなく、全部ジェットエンジンとかガスタービンで動くものにしようと思っていたんです。化石燃料で動くガンダムですね。ガンダムって、どうしてもスーパー機関になっちゃうじゃないですか？　たとえば燃料の運用までを考えた作品があっても面白いと思ったんです。ガンダムは熱核融合炉だから、ほとんど半永久機関というか、無補給で戦えますよね？　まぁ本当は、推進剤は補給しないといけないんですけど……。

――そうなんですよね（笑）。それこそ燃料補給自体を作品の演出の描写として加えたいと。

中谷　そうです。逆にGNドライヴってもう完全でしょう？　それこそ推進剤もいらないんで、「ああ、そういう発想なのか」って驚きましたね。

――考えられていた要素とまったく逆の発想でしたね。

中谷　ええ、すべての矛盾がスーパー理論ではあるけど解決しちゃっているんで、ああ、それはありなんだと。しかもソレスタルビーイングの中で単独運用されるという意味ではすごくマッチしていましたよね。

――小勢力では、すごく理にかなったエンジンですよね。

中谷　まずテロリスト的な組織の

コンペ版ガンダム
（中谷誠一デザイン）

理実的に存在する動力源を取り入れるという新しい方向性を見出した。GNドライヴとは正反対のアイディアだが、補給や整備すら物語に取り入れるという構想は、メカファン的にはたまらないコンセプトだ。

中で、なにがネックかといえば補給とか整備でしょう。それがGNドライヴなら、敵地の中で孤立しても動きが取れますからね。だからタクラマカン砂漠で何百機を相手にする、という面白いやり方もできたんだと思います。

――エンジンをデザインで見せるという点において、どのようなガンダムにしようと考えられたんでしょうか？

中谷　ゲクトやエアインテークだらけのガンダムですね。いろんなところに流入路を設けて、空気を取り込むようなイメージで。ガンダムって、足の背面が全部スリットになっていて、スラスターだったじゃないですか。あれをもっと発展させていって……、退化させたんですね。スラスターで出す分、前面にも空気取り入れ口としてスリットをつけようとか、そんなコンセプトで始めたと思います。

――基本的なガンダムのアイデンティティは意識されましたか？

中谷　Vアンテナでツインアイっていう部分は活かしています。ただマスクはいじりましたね。ジェットヘルっていうか、ゴーグルをしたような感じで。

――カラーリングは、どのような色を意識されましたか？

中谷　僕はモノクロで提出したんで、でもイメージは白ですね。ユニコーンガンダムほど面積は多くないんですが、白のイメージでしたね。トリコロールよりは白のイメージです。「実甲騎兵ポトムズ」ってわけじゃないんですけど、リアルさとガンダムのさじ加減からイメージしたというか……。（※）にしてもSEEDにしてもうんですけど、リアルとケレン味のせめぎ合いの部分ですね。

――全般的にリアルな方向を目指されていた印象ですね。

中谷　リアルな要素って、もっとスパーとかプロットの段階で入ってこないと、演出で付け足しただけでは無理があるんです。そもそも熱核融合炉を積んでいるのに、思いっきり真っ二つにしちゃまずいだろうなって。本来なら、確実な安全性を確保しないと兵器として運用できないじゃないですか？　推進剤とかは爆発しても、本体のジェネレーターが爆発するのはまずいでしょう。

――そういった疑問のようなものが集約されていたんですね。

中谷　アニメの世界で、核や原子力っていうとすごく見えるけど、本来の科学とはまた違うところにありますよね。それだったら「コードギアス」の世界観みたいに、化石燃料がないって割り切ったほうがリアルに感じます。最初は違和感があるんですよ。僕ら、スタッフとして作業をするにしても「これは何で動いているんだ」とか「電気なのにこんなジェットが出ていいのか」とか（笑）。でもそれはアニメの世界としてのバランスですから、現実のところと別世界の話ですよね。日本はプラタニアに負けて存在しないとか、そういう根本的な部分までひっくるめた設定なんで。リアルを突き詰めるにしても、そこからはじめないとダメだろうって思います。

――もう視っこの部分から設定してしまったほうがいいという。

中谷　メカデザイナーの人たちは、世界観の部分から作りたい人が多いと思いますよ。だから結局は監督にプロットや企画を作りこむ。本来、メカデザインの人たちってそこからの仕事だと思いますから。

【ガンダム00編】
「00」らしいガンダムのアクションとは？

――そういうお話をするケースはあまりないんですか？

中谷　ないですね。基本的に出来上がってから依頼を受けることが多いんで、口をさむことはないですね。ただ「00」に関しては、GNドライヴの動きなど、視覚的に見せる部分ではアイディアの提案はさせてもらいました。そこは通常動力のモビルスーツとは明確な動きの違いを出したい、ってい

うことを言われたからですね。それが一番引き出せるのは、やっぱりエクシアだったんですね。他のガンダムは役割によって、あまり動かなかったりしますから。

――エクシアがまず「00」の世界観らしい動きを意識できたと。

中谷　GNドライヴの特異性が、一番出た機体だったと思います。

――一から新しい動力源となると、アニメーターさんはどうやって〔ご〕自身の中で消化して描かれるのかなと。

中谷　もう結構、アニメの世界ではやりつくされている観があります（笑）。トランザムにしても残像にしても、過去に同じようなアクションはありますし。でもビアの監督さんも新しいビジュアルを欲しているので、どう期待に応えようか、とは考えます。

――そういった工夫を絶えず考えていかなければならないんですね。

中谷　ロボットの描き方はもう随分種類があって、リアルな動きからケレン味まで、なにをやっても、どこかで見たようなものになる、っていう不安定さはありますね。だったら最初からシンプレート的に決めてしまってもいいとは思います。

――ガンダムらしさ、みたいな部分は意識されましたか？

中谷　「00」に関してはないですね。メカニックもキャラクターの1つであると思うので、そこは思いさんのシナリオに合うような動きや絵はできたかなと思っています。シナリオというか、黒田セリフでしょうか……。

――なるほど（笑）。

中谷　現場の作業で何が一番カギになるのかといえば、セリフなんです。感情移入というか、一言一言が重くなってくる。それがメカであろうと、感情が乗ってくるんです。それがモビルスーツを通して黒田さんのセリフが出てくるようなイメージで（笑）。

アニメ用の集大成 劇場版デザイン

――劇場版では、メカデザインも一新されました。

中谷　クインタは左右非対称ですけど、特に負担はなかったですね。全然違うデザインから別でしたけど、肩と右手に小手がついているぐらいで。ファースト、セカンドで海老原さんもこなれてきているので、線やブロックといった形の取り方が僕にとってはすごくやりやすくなっていました。それでいて特にデザインとして退化しているわけじゃないですから。プロポーション自体も、エクシアからダブルオーまでかなりマッチョになっちゃったんですけど、そこからまた揺り戻し、スマートな感じに戻っていますし。無駄を省いた感じがします。

――実際2年後ということで、フレームを流用という設定面の下地もありますしね。とはいえ、ハルートやサバーニャはだいぶボリュームアップしましたが。

中谷　当初はツーマンセルというか2体1組で行動していましたけど、今度は多数との戦いですからね。まぁ正直サバーニャはお変だったと思いますよ。膨張さんのほうも、シールドビットの処理は苦労されていたんじゃないかな。PV版では四角い箱だったのですけど、絵にしづらい感じだったので、僕のほうからもいくつか提案させていただいたんですけど、最終的に現在の形になりました。

――先行PVは仮デザインで制作される珍しいケースでした。

中谷　あれは1個目か2個目だったと思います。その時点では僕のほうでまだフレイムを作る、そのあとでセッションしていうつていう段階でした。

――かなり異例ですね。

中谷　まぁ幻の機体ですよね（笑）。

――形状的にはラファエルが大変そうなイメージがありますが。

中谷　まぁニューセラフィーとニューデヴァサがありますから、実はラファエルが一番スムーズに行ったんじゃなかったかなと。デザインで言ったらセラヴィーⅡが一番好きですね。クアンタもそうですけど、これらはもともと以前のモデルがあって、そこからマイナーチェンジ、バージョンアップした感じが出ていて好きなんですよ。ラファエル自体はデヴァサのイメージそのままですから、よりそのように感じるのかもしれません。

――中谷さんがデザインをした上という意味では、ＥＳＧＮ・Ｘを担当されていたということをお聞きしていますが。

中谷　そうですね。最初はもう、トラックやジープ全般に擬態していたんで、本来最終決戦のGN-Xもまったく同じ形にしようということだったんですけど、ある程度視覚的な違いを出してほしいということで、あとは劇中でグラハムが「相手がガンダム」って言うじゃないですか？

――たしかに言っていますね。

中谷　公当はダブルオーに擬態したやつもいたんですよ。ただストーリーのコンセプト的に「ちょっと違う」という話になって使わなかったみたいで。最初のほうのシナリオでは、サイコ・ガンダムみたいな巨大なダブルオーと戦うシチュエーションもあったらしいですね。

――それはちょっとおもしろいですね（笑）。

中谷　こちらとしても、巨大ガンダムを中ボス的に出場させて、その敵と戦うシチュエーションのほうがわかりやすくて、芝居もラクでも作りやすい部分はありますよね。ただＥＬＳという存在自体が敵意をもって侵略してくるわけではないので、現在の方向性に固まってきたんでしょうね。

――お話としてはまとまっていますが、ロボットアニメ的には……。

中谷　ロボットアニメ的な面白さとかケレン味とかを出そうと思ったら、そのほうがよかったかもしれません。

――中谷さんは他にもガンダム作品に携われていますが、同じガンダムでもまったく異なる方向性の現場に入ったときに、切りかえ方というのはスパッと行くものなんですか？

中谷　特に意識はしないですね。それこそ「00」も「ガンダムUC」も「ニードギアス」も、ちょっと昔ですけど「ガオガイガー」も、そんなに意識的な違いはないですね。もちろんそれはデザイナーの違いがあるわけですが、その段階での変化をどう消化するか、とい

「当然、僕の中ではマイルストーン的な作品になったと思います」

うところですね。

――1作品としては長期にわたるお仕事でしたが、仕事場のある大阪と東京を行き来されるのは大変ではなかったですか？

中谷　そこは節目ごとに大きな打ち合わせのときに来る、という感じでしたね。たとえば、メカデザインミーティングや、話数分の作打ち（作画打ち合わせ）に合わせるという感じです。

――勝手なイメージで、ずっと東京で泊まり込んでいらっしゃるイメージでした（笑）。

中谷　それは、劇場版の最後だけでしたね（笑）。僕もここまでガチで劇場版に携わったのは初めてでしたから。

――そういう意味では、ご自身のお仕事の中でもかなり大きな位置づけになった印象ですが。

中谷　当然、僕の中ではメインストーン的な作品になったと思います。

――実際、2007年から放送が始まって、本当に長期間の作品でしたよね。

中谷　いや、でも、そんなに長いという気はしなかったです。当初は『コードギアス』とかけもちだったので大変でしたが、「00」に関しては逆に「もう終わり？」「次、作ろう！」ぐらいな気持ちで（笑）。もう一シリーズくらいはあってもいいんじゃないのかなと。

――劇場版の担当パートの中で、こういうことをやりたかったな、という部分みたいなものはありますか？

中谷　物語的には仕込まないんですが、クアンタが強いところを見せたかったです（笑）。基本的に手前から奥、奥から手前って飛ぶカットが多かったですからね。クアンタムバーストもすさ次元のかなた、飛んで行ってしまったので。

――そこはファン的にも、ちょっと見てみたい部分であったと思います。

中谷　一方で作業をしているときは、グラハムがアップしない間になくなる、と思ってたんですけど、フィルムではなくしてなかったというか、とても納得する形でよかったです。

――ファン的にも、いろいろなデザイナーが携われていて、いろんなケースを見ることができる楽しい作品だったと思います。実はこの本も、そういうデザイナーさんのお仕事のプロセスや、考え方の違いを見てほしい、っていうコンセプトなんです。

中谷　おもちゃのデザイン畑の人から、寺岡さんみたいにアニメーター出身で専業デザイナーになられた方や、柳瀬さんみたいなゲームデザインの人もいますしね。やっぱりメカニックデザインっていうのは、インダストリアルデザインの延長線上だと思います。だから、そういう考え方や仕事への取り組み方を知ってもらうのはとてもいいことだと思います。

――ぜひこの本をお手本にしながら、いろいろなメカを描いてみていただきたいなと思いますね。子供のころ、ザクをノートに書いたみたいに。

中谷　ザクに武器をつけてみたり（笑）。

――そうなんです。作品としてデザインが完成するまでに、コンセプトを詰めていくという過程が、最近はなかなか目に見えてきませんから。

中谷　そうですね。そこはキャラ萌えだけじゃないところまで見てほしいかなと。例えば小惑星探査機「はやぶさ」の話でも、それをきっかけに科学に興味を持つケースも増えましたよね。そこでなぜ成功したか、失敗したか、っていうことに興味をもって、アニメに限らず、未来的なデザインに興味をもってくれたりしていますよね。宇宙ってなかなかじゃないですか？　そこに行くために何が必要で、どんなのに乗っていけばいいか……、そんなふうに考えてもらえると、すごく楽しいんですけどね。

――最後に「ガンダム00」という作品がご自身にとって、どんな作品になったかお聞かせください。

中谷　そうですね。先ほどマイルストーンといいましたけど、今回は通過点というか（笑）。ただ通過点というか、いつまでもやっただけじゃない作品です。続編というわけではないんですが、人に長く楽しんでもらえる作品は、それだけで今は貴重ですから。僕は幸いなことに、勇者シリーズや『コードギアス』、「00」と、作品が終わっても、みんなが覚えてくれている作品に参加するケースが多い。だから、なにか関連プロジェクトが動くと、何年たっていても参加しちゃったりするんです。忙しくても時間を作ってしまう（笑）。やっぱ声をかけてもらえるとうれしいんで、「00」もまたなにか始まったら、ぜひ参加したいですね。やりがい、という意味では本当にたくさんのいい体験をさせてもらっているので、今後もがんばっていきたいです。

コンペ版ガンダム貴面
（中谷誠一デザイン）

【スタッフインタビュー⑦ 監督】

水島精二 みずしませいじ

Staff interview
Seiji Mizushima

アニメイション監督、演出家。主な代表作に、『ファーストガンダム』、『機動戦士ガンダムSEED』、『鋼の硬金術師』、『はなまる幼稚園』など。

プロジェクト『00』の完結。

『00』の未来から自然と導きだされた答え

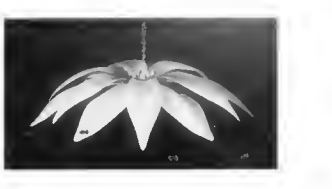
――映画も公開され、ひとまず『00』は完結を迎えました。劇場版はガンダム史上初の異星体の登場で話題となりましたが。

水島 セカンドシーズンでの描写を固めていく相談の中で、ソレスタルビーイングの計画の根幹になる「イオリアの夢想した未来像」について、科学者らしい夢のある形にしようという方向性にまとまり、ファーストコンタクト物としての背景が明確になりました。それは、とてもいいアイディアで、現場の人間はだれも反対しなかった。そして、それが本当に劇場版の流れになりました。この流れの中でプロデューサー陣も、『00』らしい他にないガンダムだと思っていたようですし、言い方は悪いですけど僕らの術中に落ちていた（笑）。だけど、サンライズとしては「ガンダムといえば人対人だろ？」という意見があって当然です。でも作品を作っていく中で、それが不自然ではなくなった。むしろ『00』という作品を語る上で、避けては通れない道になったんですね。異星体との接触は『00』企画時に、断られたアイディアでもあったんですが、劇場という舞台で、この方向に踏み込めるなんて、挑戦者である『00』としてやりがいがあるなと思いましたね。もちろん賛否あって当然です。サンライズのトップの人たちの中にも、「本当にこれでいいのか？」という意見もあって、制作開始後に改めてこの内容をやる意義を尋ねられました。もちろん、本編で描かれなかった時間を描く事も出来るので、内容を変える事もできたのですが、「このアイディアを捨てるなら2年ください」っていう話をしたんです。この内容を捨てるということを納得し消化して、別の形で映画を作ることは容易ではなく、企画だけでも最低1年、制作1年はかかると思うし、それでもかなり短い時間ですし、元のアイディアを超える物が出せるかどうか自信はなかった。だけど、待ってくれているファンや関係者を裏切ることはできないですし、仮にそうなったとしても映画は実現させたいので明確に時期を口にしたんです。結果、社長の英断でそのまま制作を続行させてもらえました。そもそもサンライズは『TVシリーズを成功させたスタッフの気持ちにこたえるために、劇場版の企画を通しているというスタンスもあったようで、内容に関してはあまり気にしてなかったみたいですね（笑）。危惧されていたのは、ガンダムであまり手をつけていなかったテーマだけに、どこかで気を使っちゃって、表現自体が中途半端になってしまうんではないかということだったようです。それが突き抜けて、非常に力のあるフィルムになっていた。実際、劇場に来ていただいたサンライズの吉井（孝幸）会長にも満足していただけたようでよかったです。

初期アイディアが完結編につながる

――そもそも異星体というキーワードはどのように導き出されたのでしょうか？

水島 僕が最初に出したアイディ



アには、2案あったんです。その1つに、「もうガンダムにおける戦争は、人対人じゃなくてもいいんじゃないか？」というアイディアがあった。ガンダムのテーマの1つが「一わかりあう」ということだと思っていて、それはコミュニケーションそのものだと感じていたんです。そこをもう少し広げて、未知との遭遇という形できたらどうかと。それが劇場版の元になっています。

かといっても1つのアイディアが、今の「00」になったというほうがそうでもないんです。そちらは端的にいえば、自分の土地、故郷を求め争うという話だったんですね。人は故郷や自分の住む土地を愛し、こだわる……。聖地はその最たる場所です。それをふまえた上で人種や国家、宗教等、人々を分けるもの、そして人そのものを考えていくような物語。日本は島国で、空間的に閉ざされていて、単一民族の社会だから、あまりそういうことに自覚がないですよね？　でも、なぜ欧州があれだけ血塗られた歴史があるのか、宗教発祥の地がなぜあのような状況なのか、そういう点も含めて、なにか表現できるものがあるんじゃないかと思ったんですよね。結局、「土地を争う」という点が、「どこにも所属していない第三勢力」という要素に発展して、そこから黒田（洋介）君が出したソレスタルビーイングというアイディアが、今の「00」のひな型になっています。

――**では決して異星人という要素は、想定外ではなかったんですね。**

水島　これはいろんな媒体でも言っていますけど、選択肢としては突飛なものではなかったです。それを黒田君がずっと心のどこかに覚えていてくれていて、セカンドシーズンの最中に「これなら00」の結末として描ける」っていう筋書の中でも通ったんですよね。ちょうど映画の話も現実化してきたので、一気に盛り上がったんです。それこそ黒田君が最初のアイディアを思い出さなかったら、現在の劇場版のような形にはならなかったかもしれない。そう考えると、劇場版で完結できたことはよい当たりがたいなと思いますね。

――**黒田さんとのコンビネーションも長期間となりました。**

水島　ありがちなアニプな話ではないんですが、結局、お互いの持ち味をつぶしてしまったんじゃないという気持ちは残っていますね。彼自身は自分の明確なスタイルを持っている一方、こちらの意見をすごく聞いてくれるタイプなんです。お互いプロデューサ思考が強かったので、得意技を封印してまったく感じがしないんですね。黒田君としては、もっと飛び跳ねたものを作りたかったんだろうと思うんですよ。セカンドシーズンはある程度、方向性の修正ができましたが、ファーストシーズンはまだ自分が提示したリアリティ志向から、完全に抜け出せていなかった。初期の時点では、僕がガンダムに対して思っていたことと、彼が思っていたことの差を埋められない……お互いがお互いを意識しようとしていたんですね。

ただ、劇場版では同じ方向性を向けたんじゃないかと思いますね。劇場版は一種の「お祭り」ですし、物語が一つの流れとして完成されているから、スタッフも同じ方向性を目指しやすい。「ああ、バランスがいいな」と思いました。そういう意味では、劇場版ですべてを出しきれたなと思います。

ELSが作品にあたえた様々な影響

――**メカデザインとは、TVシリーズからの正常進化という印象です。**

水島　物語の中で求められている機体の性能に関しては、黒田君のシナリオが先行していたので、その中にある要素をビジュアルで見せるデザインであればというスタンスでデザインしてね。その中でデザイナーが考案した武器は、極力現場に持ち込む、ということはファーストシーズンから引き続きやっています。

そういうデザイナーのアイディアを、TVシリーズでは何回か採用できるチャンスもあるし、黒田君も活用してくれるのでやりやすいんです。でも劇場は武器を使用するためだけのシーンは作れないので、難しい部分はありますね。できるだけ使い切るようにはしていますが、たとえば刷監督の長崎（健司）君が描いたガデラーザの戦闘シーンは一部切っています。それはサーベルでELSを斬る、というシーンなんですが、実際はまだGNフィールドでコーティングする……ということが理解されていない段階だった。当然、デカルトにもELSのビジョンが届いてしまうので、これは実現できませんでした。鷲尾（直広）君には申し訳ないことですが、初めて地球外生命体と接触するという物語を作る上で、難しい部分もありました。

実際、刹那のダブルオークアンタが「戦わない機体」ということに関しても、僕が決断するまでに時間がかかってしまった。そこはずっと悩んで、悩んで……、絵コンテを発注する段階で結論に達したんです。戦うシーンが見たかったという意見も当然だと思いますが、自分が監督としてまとめて行く中で、あれ以外のやり方はなかったなと。それはメカに思い入れがないわけではなく、作品の方向性を考えた上での結果です。

――**ELSという存在の立ち位置的に、判断の難しい部分はありますね。**

水島　そうですね。最後の刹那が戻ってくるくだりも。刹那が旅立って、一体なにをしてきたのかを

「作品を作っていく中で、異星体との出会いは不自然ではなくなった」

感じさせるシーンですが、あそこはもうひと工夫あってもよかったかな。あのときはもう精いっぱいだったんですけど、映画を見てくれた仲間に「あれはこういうことであってる？」って、確認されるケースがあったんです。仲間が考えていた答えで正解だったんですけど、確認されるってことは、そうじゃないとらえ方もあるってことじゃないですか？

――草子がジャンプで本星に行き、とりあえず戦闘を止めることは出来た。だが、そこからお互いを理解し合う、相互理解をするには多くの障害があった。結局、利那は分かり合うためにELSを受け入れて、完全に融合しないといけなかった。だから彼は共存ではなく、種族を超えて、人でもELSでもない1つの生命体になったんです。そうしなければ、人類とELSが分かり合って共生へ向かうことは出来なかった。そのことを表現しているんですけど、そこへ向かう決意のみで刹那の意識を描かなかったのはカッコつけすぎたのかもしれません。

――でも刹那が帰ってくるまでの50年という時間が、その難しさを表現していますよね。

水島　そうなんです。でも、わかりずらい（笑）。分かり合うためにそれぐらいの時間を必要としたことを示したつもりなんですが、伝え方が悪かったなと。実際結構身内にも通じていないことがわかったりして（笑）。物語的にも刹那が一番のパイオニアであることは明白なんですが、なぜかそれが意外なところで通じてなくて（笑）。

ガンダムであるがゆえの判断基準の難しさ

――何度も取材させていただいていますが、メカデザイナー陣のミーティングを含めスタッフ間のやり取りがとても新鮮な作品でした。

水島　自分の思っているスタイルは貫けたと思います。そこはサンライズの懐の広さあって実現できました。この時期に、このスタッフ陣と仕事ができたという意味では、本当に良かったと思います。

ただ、それがガンダムを作る上でのスタンダードになったか、引き継がれるなにかができたかというと判断はつかないですし、「ああ、終わった」という感覚はありますが、達成感という部分では薄いです。僕ら作り手側の意識として波及していくものもあったと思いますが、現場のチームも変われば作り方は変わっていくものです。その点に関していえば、良くも悪くも自分の現場のやり方だったかなと。

たまたまガンダムという作品で注目されたこともあって、グレートメカニックさんでも「新しいやり方」って取材してくれていますけど、他の現場では当たり前かもしれない。これがエポックメイキングなスタイルになって、作品が想像以上のヒットになったとか、「終わらなかった」というなら別ですが、予想通りの結果を出して、予想通りでゴールした、という結果ですからね。

――その「想定通り」がガンダムでは、とても難しい印象ですが。

水島　そこからプラスアルファがあってはじめて、世の中はざわつくんですよ。ガンダムはそれが求められる作品じゃないですか？でも「SEED」と「UC」の間にいて、きれいに役目は果たせたかなとは思っています。その間で、デザイン面を含め、すごく新しいものや特色を提示できたかなと。ことTVシリーズのガンダムというのは、常に新しいなにかを提示していかないといけないと感じましたし、特に現在はそういう時期に来ているのではないかと思います。だからこそ「00」も自分がせっかく関わるんだから、積極的に変えていこうと意識しましたし、自分の作品の現場で、今までにないやり方を持ち込もうということは念頭に置いていました。製作スパンを考えてデザイナーの数を増やしたり、デザイナーに世界観までを作ってもらったりすることもそうです。それはある種リスク回避でもあったんですけど、それが作品の特色につながったんだと思います。

――デザイナーが、ここまで作品のことを語る、という点も異例でした。

水島　それは作品を作る上で作品通認識を持てるようにしていた、ということですよね。そのうえで、デザイナーが語ったことに関しては、あくまで個人が思っていることという前提の上で、演出側が目を通すことがあれば作中で拾おうというスタンスです。当然、デザイナー陣もフィルムで描写された人たちですから。そういう意味では、スタッフに「語れる場を提供できた」ということが僕としては一つのお返しになったんじゃ

いかと思います。

――設定面での広がりは、ファンも相当楽しめたと思います。

水島　それはうれしいですね。でも、それも善し悪しがあって、デザイナーが自分の中で思っていることすべてがフィルム上で映像として描けるわけではないんですね。そういう意味では、それらをすべてとらえて「公式な設定」にしてしまうと厳しい部分はあります。たとえば最近だとダブルオークアンタの設定もそうですね。グレートメカニック（DX15分）さんやプラモデルのインストで「クアンタの戦闘能力はELSをせん滅させてしまうほどの力がある」と書かれていますが、それだけのわずかな文章では伝わらないじゃないですか？　不眠不休で長時間戦い続けた上で、という前提があるでしょうし、それを短い文章で載せてしまうことが適切であるかということに関しては、チェックしているサンライズも気づくべきだったでしょうし、僕に確認を取ってほしかった。その表現は作品の内容を考えれば、僕的には困る文章であったし、それによって他に心を痛めた人間が出てしまうわけですからね。

これまではだれかを悪者にしたいというわけではないんです。「新しいやり方」として評価していただいていますが、決して100％成功しているわけではないということです。まだ各々の大人の対応に頼っている部分がある。それだからこそ、漏れてしまった。そこはサンライズを含め、完璧なジャッジができるような体制を築くべきなんでしょうね。それに対してチェックが甘いというのは、作品を任されている僕とサンライズの設定を管理する人間の責任です。

――受け取る側は、オフィシャルとして受け取りますよね。

水島　そうですね。でも、おもちゃの横に書いてある設定はオフィシャルであるべきだと思いますから。特にプラモデルのインストは本編と同時に進行するものなので、フィルムでの描かれ方を確認できないのでなかなか難しいんです。そこは受け取る側も設定だけを切り取って邪推するのではなく、作り手の遊び心も含めて楽しんでほしいですよね。別に誰がゴリ押ししたとか嘘をついたとか、そんなことはないんです。

製作過程を表現とする新たな挑戦

――劇場版の製作過程でファンの声は意識されましたか？

水島　僕は積極的にファンの声を聞こうとするなんて、ツイッターをはじめたのもそういう理由です。いわゆる製作現場で、スタッフはなにを考えて動いているのか、今なにが大変なのかっていうこと、つまり作品を作ることそれ自体も表現として伝えられたら面白いんじゃないかって思ったんです。

――フォロワーも大変な数ですね。

水島　劇場版が想像以上に盛り上がっている、と感じられたのもツイッターをはじめたタイミングと重なる部分があります。それもあって、公式アカウントを作ったのも大きかったですね。ツイッターはハンドルネームとはいえ、匿名ではないし、双方向なツールで、当時は場の雰囲気がすごくよかった。これは使わない手はないから、情報発信の最初手段として使っていこうという話になったんです。そこは現場としても、フィルムをなかなか提示できない分、こういう部分で盛り上げられたら……っていう気持ちが大きかったんですよね。ファンの方は映画自体をお祭り的にとらえてくれて、オフィシャルとしても、スッフがみんな楽しんで作っていることを伝えることができた。僕個人としても、作業で大変なときに、励まされました。

そこは今の時代にマッチしたスタッフとファンの向き合い方が少し見えたのかなと思います。まあ偶然ではあるんですけどね（笑）。たまたま僕がツイッターにハマって、みんな乗ってくれて。それもTVシリーズから腹をわって話ができていたから、現場自体はそういうムードになっていたのもあって、さらにファンの方が呼応してくれた。そこでムーブメントのうねりのようなものを感じられたのは、すごく幸せでしたね。

※本インタビューは小社刊『グレートメカニックDX16』掲載のインタビューに、大幅に加筆を行ったものです。

双葉社MOOK
グレートメカニックスペシャル2011

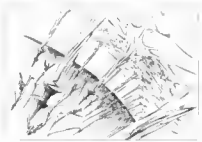
機動戦士ガンダム00 メカニック-Final

2011年5月11日　初版発行

編集　有限会社オフィスJB
構成・執筆　河合宏之
表紙イラスト　森下直輝
アートディレクター　岡本当嗣
　((i))i Products)
デザイナー　竹川一記
　高橋美緒
　都居優子
　財前和歌子
　((i))i Products)
協力・監修　(株)サンライズ

編集人　二之宮陸
発行人　赤坂了生
発行所　株式会社双葉社
　〒162-8540
　東京都新宿区東五軒町3-28
　☎ 03-5261-4818（営業）
　☎ 03-5261-4869（編集）
　http://www.futabasha.co.jp/
　（双葉社の書籍・コミック・ムックが買えます）
印刷所　三晃印刷株式会社

「創通・サンライズ・毎日放送
©2011 FUTABASHA
Printed in Japan



※落丁・乱丁の場合は送料双葉社負担でお取り替えいたします。（製作部）あてにお送りください。ただし、古書店で購入したものについてはお取り替えできません。☎03-5261-4822（製作部）
※本書のコピー、スキャン、デジタル化等の無断複製・転載は著作権法上での例外を除き禁じられています。本書を代行業者等の第三者に依頼してスキャンやデジタル化することは、たとえ個人や家庭内での利用でも著作権法違反です。
※定価はカバーに表示してあります

➡グレートメカニック＆関連書籍シリーズ

MOBILE SUIT GUNDAM

00 Mechanics Final

©創通・サンライズ・毎日放送

MOBILE SUIT GUNDAM

00 Mechanics Final

©創通・サンライズ・毎日放送

定価： 本体1600円 ＋税

雑誌 63982-34 Printed in Japan © Futabasha 2011

ISBN978-4-575-46457-3
C9476 ¥1600E

9784575464573

1929476016003